
CASUS
Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
Janvier 97
N° 101
Pirates et majartilleurs,
Cap sur l'archipel de Sergalane
Netheril pour AD&D : Quand les magiciens étaient vraiment puissants !
Le faux procès du jeu de rôle : un enquêteur pourfend la rumeur
• Warhammer – Le jeu des batailles fantastiques: la nouvelle édition est là!
• Réseau divin: la suite.
M 3168 - 101 - 32,00 F
230 FB - 8,50 FS - 4.95 $can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L

Édito

Pow! Casus a franchi le mur du 100! Soudain, les étoiles se transforment en fulgurantes tartes à la crème, et nous voilà en hyperespace, découvrant un univers où la main de l'homme n'a encore jamais mis le pied: 1997.

Première réflexion en vue de ces nouveaux rivages: 1996 fut une année «actualités», 97 sera beaucoup plus «background». Déjà, un repaire de pirates se dresse sur le chemin de vos aventuriers préférés. Espérons qu'ils s'en tirent à leur avantage, car d'autres surprises se profilent à l'horizon...

Notez qu'il n'y a pas que l'avenir dans la vie. Le passé, surtout lointain, peut cacher des trésors: TSR l'affirme en faisant ressurgir *Netheril* de la mémoire des Royaumes oubliés. Mieux encore que *Dark Sun* ou *Planescape*: le vieux dragon de Lake Geneva n'a rien à envier aux jeunes compagnies pour ce qui est de la créativité, et c'est une bonne nouvelle pour l'avenir du jeu de rôle.

Avenir du jeu de rôle qui passe par un travail de communication patient. Dans *500 milliers de rôlistes*, un intervenant de poids présente un argumentaire un peu technique (il a été écrit pour une revue professionnelle), mais solidement étayé et efficace. A vous d'en faire bon usage.

Didier Guiserix

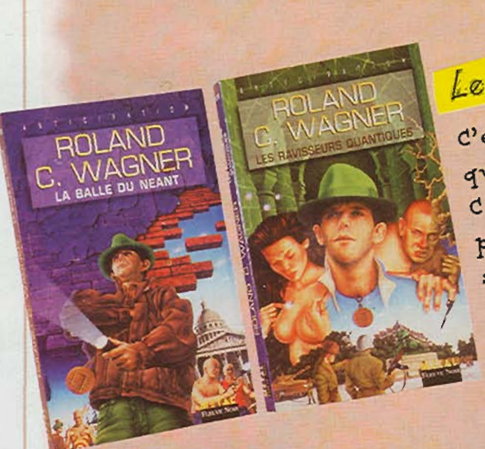
On s'a trompé!

The Selfish Gene, ouvrage évoqué par Mark Rein•Hagen dans notre interview du numéro 100, est bel et bien disponible en français sous le titre Le Gène Égoïste, aux éditions Odile Jacob. Renseignement pris, ça coûte moins de 100 francs et c'est vraiment très bien, même si ça n'a qu'un lointain rapport avec le jeu de rôle.

Apprendre le jeu de rôle?

Pour débuter en jeu de rôle, rien ne vaut la pratique avec des personnes qui savent déjà jouer. Le plus simple, c'est donc de consulter la liste des clubs d'initiation, page 92. Toutes les coordonnées y figurent.

Les futurs mystères de Paris



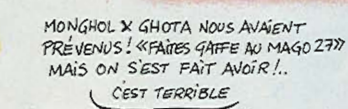
C'est sous ce titre générique que notre rubriqueur SF Roland C. Wagner nous propose une série policière de science-fiction, située dans le Paris du XXI[e] siècle. Le héros, grand fan de Nestor Burma, est un psi dont le pouvoir est de se rendre particulièrement discret. Deux titres sont parus: *La balle du néant* et *Les ravisseurs quantiques* (Fleuve Noir 1988 et 1998).



Mines de plomb

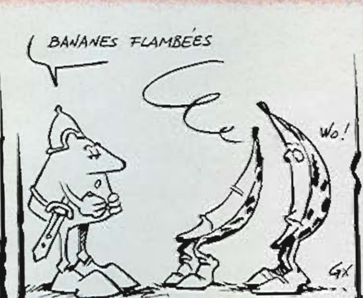
Lors du Salon du jeu 1996 à Paris, notre chroniqueur Métalliques François Décamp avait échangé moult paroles avec le graveur vedette de Prince August: Chris Tubb. Quelques mois après, les deux interlocuteurs étaient représentés dans la série Mithril, donnant leurs traits au marchand ambulant (à gauche, Chris Tubb, M389) et à l'alchimiste voyageur (à droite, François Décamp, M391).

Les crapougnats









Sommaire

101

Critiques

18 ▸ *jeu de rôle :* Netheril – Empire of Magic, **pour AD&D – Forgotten Realms.**

20 ▸ *jeu de rôle :* GURPS Vampire, **à la fois le même et un peu un autre.**

78 ▸ *jeu de figurines :* Warhammer Jeu de Batailles Fantastiques, **n[lle] édition.**

84 ▸ *jeu de plateau :* Age of Renaissance, **Civilisation la suite ?**

Magazine & aides de jeu

22 ▸ *Univers multijeu :* **Les pirates de Sergalane.**

28 ▸ *Profession :* **Maître de l'ambiance.**

33 ▸ *Dans la vie il y a des règles aussi :* **Le benêt, les brutes et l'ancien curé.**

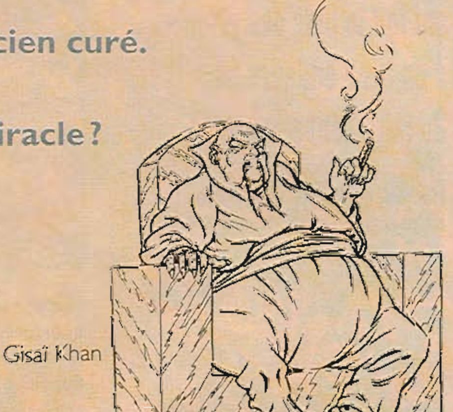
65 ▸ *Accessoire :* **Le mémo du joueur de Star Wars.**

68 ▸ *Gwô & Millord :* **Urgences, vous avez demandé un miracle ?**

71 ▸ *Le petit caphamaüm (fin) :* **Simulacres mis à l'index !**

72 ▸ *500 milliers de rôlistes :* **Jeu de rôle et crime.**

80 ▸ *scénario WJdBF :* **Les rampants du marais.**



Gisaï Khan

Scénarios de jeu de rôle

36 ▸ L'appel de Cthulhu : **Les yeux d'Amon**
Difficile, pour joueurs, personnages et meneur de jeu expérimentés.

40 ▸ Vampire – L'Âge des Ténèbres : **Le roi, les comploteurs et l'ingénue**
Difficile, pour personnages débutants, joueurs et meneur de jeu aimant improviser.

44 ▸ Le Réseau Divin : **Épisodes 4, 5 et 6**
Moyen, pour personnages, joueurs et meneur de jeu ayant joué les épisodes 1, 2 et 3.

48 ▸ GURPS médiéval : **Les remords du comte Arnulf**
Moyen, pour personnages, joueurs et meneur de jeu normaux.

52 ▸ Shadowrun : **Tout le monde ne s'appelle pas Orphée !**
GRAND ÉCRAN, Facile, pour personnages débutants, joueurs et meneur de jeu de tous niveaux.

Nos rubriques habituelles

6 ▸ L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Made in ailleurs).

76 ▸ Aux quatre coins des CARTES : **Magic : L'Assemblée** en vedette.

86 ▸ Para Bellum, le WARGAME en bref : **World in Flames** en vedette.

90 ▸ L'actualité DU JEU (En direct de la rédaction, Courrier des lecteurs, Clubs, Initiatives, Minitel, Fanzines).

Et toujours...

Les Coups d'œil du Critik (12), Petites annonces (32), Adaptation des scénarios pour Simulacres (64), Métalliques (82), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (88), BD – Les Irrécupérables *épisode 11* (94), Calendrier (94), Backstage (97).

Couverture : Bernard Bittler.

N'oubliez pas notre ***bulletin d'abonnement*** *en page 95.*

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Nos ***anciens numéros*** *peuvent être commandés en page 34.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 : diffusion vente au numéro France métropolitaine.
Encart spécial cartes réservé aux abonnés encarté page 50.

L'actualité des jeux

Après l'avalanche d'annonces qui font saliver, l'avalanche de retards qui fait déprimer. C'est un cycle tout ce qu'il y a de plus classique, mais c'est toujours un peu triste. Alors, histoire de se changer les idées, nos espions vous ont fait la liste des projets d'un tas d'éditeurs pour 1997. Au fait : bonne année !

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 76-77.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Descartes Éditeur

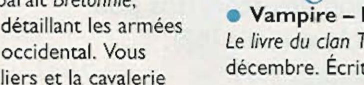
● **L'appel de Cthulhu** : *Le livre des monstres* est paru. C'est un petit guide, précieux pour les Gardiens des Arcanes amateurs de bestioles abominables. Sinon, il vaut quand même le détour pour ses illustrations. Pauvres dessinateurs ! Ils ont dû faire face à des commandes du genre : « Dessine-moi un poulpe-araignée cubique hérissé de protubérances cristallines, avec six yeux, le tout plus noir que les ténèbres. Ah, et c'est pour demain matin. » Certains s'en sont honorablement tirés, d'autres moins...

● **Star Wars** : *Le guide de l'héritier de l'Empire* est arrivé, voir les Coups d'œil.

● **Shadowrun** : *Les chiens de guerre*, un supplément sur les mercenaires, arrive en janvier.

Games Workshop

● **Warhammer – Batailles fantastiques** : La nouvelle édition est là, et critiquée en p. 78-79. Dans la foulée paraît *Bretonnie*, un supplément détaillant les armées de ce royaume occidental. Vous aimez les chevaliers et la cavalerie lourde (avec, quand même, quelques archers et une poignée de magiciens, histoire de pouvoir frapper à distance) ? Alors, *Bretonnie* est fait pour vous ! Châaargez !



Halloween Concept

● **Shaan** : *Le livre des schèmes* est un supplément de 80 pages consacré à la magie, ou plus exactement aux magies du monde de Shaan (la nomoï, l'antique et l'abominable nécrosienne). Avec un peu de chance, il devrait être là en même temps que ce Casus, voire un peu avant.

● **Polaris** : Oups ! Le jeu de SF sous-marine d'Halloween est victime d'un malencontreux plantage informatique, et se retrouve en cale sèche pour cause d'avaries. Du coup, il sera critiqué le mois prochain, voire le mois prochain du mois prochain, et non pas le mois prochain comme annoncé dans notre dernier numéro, qui était celui du mois dernier. Vous avez suivi ? Bon, je la refais : pas de Polaris dans les boutiques avant la mi-janvier.

Hexagonal

● **Vampire – La Mascarade** : *Le livre du clan Tremere* arrive en décembre. Écrit par Keith Herber, qui a fait les beaux jours de L'appel de Cthulhu il y a déjà quelques années, c'est un très bon clanbook, sans doute l'un des deux ou trois meilleurs. On y trouve une foule de renseignements sur l'histoire du clan, son organisation, ses dirigeants... En revanche, il manque un peu d'infos sur la Thaumaturgie, la très mystérieuse discipline des Tremere.

● **JRTM** : *Valar et Maiar*, un gros guide consacré à ces deux peuples surnaturels, est repoussé à janvier.

● **Rolemaster** : *Le Compagnon du Combattant* est là, avec tout ce qu'il faut pour occuper vos guerriers pendant les mois et les années à venir : règles optionnelles, nouvelles carrières, nouvelles armes, nouvelles tables de coups critiques...

JdR Éditions

● **Qualhiryann** est disponible. On vous dit ce qu'on en a pensé dans les Coups d'œil.

Ludis

● **Changelin – Le Songe** : L'écran est paru. Il est accompagné d'un long scénario très sympa, avec une galerie de personnages prétirés hauts en couleur, sans oublier quelques aides de jeu intéressantes.

● **Monde des Ténèbres** : *Le monde des Ténèbres : France* doit arriver courant janvier (plutôt dans la deuxième quinzaine, semble-t-il). Cela dit, ça vaut le coup de patienter : couverture de John Bolton, 190 pages, des tonnes de détails sur les cinq grands peuples surnaturels, les signatures d'un tas de gens connus dont Stéphane Bura, Stéphane Adamiak, Fabrice Colin... Bref, un très gros morceau !

● **Inferno** : Les démons de Dante se trouvent tellement bien dans leur enfer qu'ils n'infesteront pas les tables des figurinistes avant la fin du mois de janvier. Patience, patience...

MultiSim

● **Rêve de Dragon** : *L'Unirêve* rompt avec le format classique des suppléments de Rêve de Dragon, mais c'est toujours du Denis Gerfaud. Cette grosse boîte présente en détail un empire désireux de conquérir le Rêve, sa capitale, les rêves qu'il a déjà absorbés, plus des scénarios. On en reparle sûrement le mois prochain...

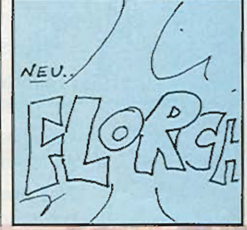
● **Nephilim** : L'Arcane II, *la Papesse*, est là. On attend courant janvier l'Arcane III, *l'Impératrice*, rédigé par le très protéiforme Fabrice Colin (dont le premier roman sort ce mois-ci chez Mnémos. Fin de la page de publicité).

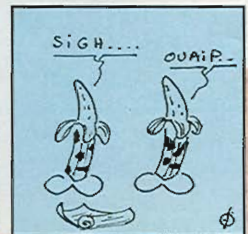
● **Guildes** : Comme disait notre bon copain le Lapin blanc : « En retard, je suis en retard ! ». Cette fois, c'est promis-juré, *Le loom* sort courant janvier. Cela dit, plus les joueurs attendent,

Monghol & Ghota









moins ils seront déçus. Les cinq cents sorts sont toujours là, mais ils seront accompagnés d'une foultitude de précisions sur les créatures et les objets magiques, les guilders, et ainsi de suite…

● **Meurtre à l'abbaye** est paru. Ce jeu de plateau très sympa et pas prise de tête pour deux sous aura droit à une critique complète le mois prochain.

● SUR LE FEU. **Imago** est le premier jeu de rôle d'une série, et sort en février. Époque contemporaine, personnages hors du commun, magiciens et complots… Le cocktail a l'air tentant !

Oriflam

● **Hawkmoon** : L'écran, accompagné d'un scénario de 16 pages et illustré par Hubert de Lartigue, est dans les boutiques.

● **Mekton Z** : *Le Manuel tactique* est là, avec son écran, ses aides de jeu et son scénario.

● **Cyberpunk** : On attend pour janvier *Home of the Brave*, un supplément qui décrira les États-Unis des années 2020.

● **Sagunta** est un wargame sur la guerre d'Espagne (celle de Napoléon, pas celle du XX[e] siècle !), où le maréchal Suchet étripe des Espagnols. Il devrait être arrivé.

Sans Peur et Sans Reproche

● **Soirée enquête** : *L'ivresse des profondeurs* est là. Signée Croc, cette cinquième Soirée enquête se déroule pendant le réveillon 1925, dans un bathyscaphe, au fond du loch Ness… On y croise entre autres un savant excentrique, un lord écossais, un médium, un journaliste trop curieux. Au premier coup d'œil, ça se balade du côté de L'appel de Cthulhu, avec un petit côté « Abyss » en prime. Alléchant, n'est-ce pas ?

● **Atlantys**. Si tout va bien, le nouveau jeu de SPSR sortira mi-février.

Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Vampire* (voir l'Antre du Critik p. 20) et *Gurps Psioniques* (voir les Coups d'œil) doivent arriver aux alentours de la mi-janvier.

● SUR LE FEU. Croc et son équipe sont en train de travailler sur leur prochain jeu. Pour l'instant, le projet s'appelle **Cops**. C'est du post-apo, et l'on y joue des policiers. Sortie prévue entre avril et juin.

TSR

● Si tout s'est bien passé, la nouvelle version française du **Guide du Maître** doit être sortie depuis un moment lorsque vous lirez ces lignes. Si tout c'est bien passé…

THE LIBRAIRIE LUDIQUE

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Necronomicon* est un gros recueil de nouvelles, où l'on retrouve la signature de nombreux Grands Anciens du petit milieu lovecraftien (F.B. Long, Lin Carter…), mais aussi celle de plusieurs auteurs plus « classiques » (Robert Silverberg, John Brunner).

Khom Heïdon

● **Nightprowler** : *La voie du sang* est là, et se termine par un « cliffhanger » particulièrement insoutenable. La suite, vite !

● **Shaan** : *Éclipse* est sorti. C'est toujours la suite de *Trois lunes*, et c'est toujours de Bernard Rastoin. Là encore, c'est le deuxième volet d'une trilogie.

White Wolf

● **Vampire** : *A Dozen Black Roses* est un bon roman, violent à souhait, et écrit par Nancy Collins, l'auteur de romans d'horreur qui monte aux États-Unis.

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

● **Ars Magica** : Bon, bien sûr, cela reste encore au conditionnel, mais la *4th edition* se précise de jour en jour, et il est tout à fait possible qu'elle soit là au moment où vous lirez ce Casus. En effet, les pronostics les plus optimistes tablent sur une sortie dans les premiers jours de janvier…

Avalon Hill

● **Age of the Renaissance** est un bon jeu de diplomatie, qui prolonge dignement l'antique Civilization, et qui est critiqué en p. 84-85.

Chameleon Eclectic

● **Millenium's End** : *Terror Counter Terror* est un gros supplément consacré aux mouvements ▷



terroristes et aux organisations antiterroristes de par le monde. Il a sans doute de quoi passionner le lecteur américain de base, mais lorsqu'on y lit que le Breton Liberation Front est une organisation terroriste redoutée en France, ou que l'ETA n'a jamais fait sauter de bombes ailleurs qu'en Espagne, on rigole doucement…

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *The Complete Masks of Nyarlathotep* devrait enfin être là. Les six scénarios de cette méga-campagne sont, pour la première fois, tous réunis en un seul volume (comptez entre un et deux ans de jeu, à raison d'une bonne séance tous les quinze jours, selon nos testeurs). En prime, cette édition contient de nouvelles illustrations, davantage d'aides de jeu et quatre mini aventures supplémentaires. Bref, un supplément incontournable ! Elle sera suivie de peu de *The Compact Trail of Tsathoggua*, qui reprend les deux scénarios de cette mini campagne (un au Groenland, un dans le Grand Nord canadien). Sortie annoncée d'ici mi-janvier.

● **Nephilim** : On espère le *Liber-Ka*, un guide consacré à la magie des Nephilim, pour courant janvier. Je répète : « on espère ». Avec Chaosium, il est présomptueux de faire autre chose…

● **Pendragon** : *Land of Giants* est un supplément consacré à la Scandinavie au temps du roi Arthur, qui doit arriver en janvier.

FASA

● **Shadowrun** : Le *Shadowrun Companion* est enfin arrivé, voir les Coups d'œil. *Missions* devrait également être là. C'est un recueil de mini scénarios, qui utilisent tous les règles optionnelles du Companion.

● **Earthdawn** : *Earthdawn Survival Guide* est un recueil de souvenirs de voyage, rédigés par divers aventuriers (paru). On y trouve toutes sortes de conseils précieux pour les personnages désireux de se lancer dans l'exploration, mais très peu de points de règles.

● **Battletech** : *Explorer Corps* est un supplément consacré, comme son titre l'indique, aux petits groupes de courageux qui tentent de cartographier la Périphérie des territoires humains (paru).

● SUR LE FEU. FASA commence à travailler sur un nouveau jeu. Titre et thème secrets pour l'instant.

Heartbreaker

● **Mutant Chronicles** : *Ilian, Mistress of the Void* nous présente en détail une grande, grande méchante, et tout ce qu'il faut pour jouer ses serviteurs, d'un côté ou de l'autre du paravent.

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *Forbidden Lore : Technology* est attendu pour bientôt-sous-peu, voire déjà là. Ce sera plein de matériel, de l'arme de poing au vaisseau en passant par l'intelligence artificielle. Tout ce bazar a pour seul point commun d'avoir été déclaré « instruments hérétiques » par l'Inquisition locale, qui ne rigole pas avec son monopole sur la technologie…

ICE

● **Rolemaster** : On attendait *Castles & Ruins*, avec tout ce qu'il faut pour construire des citadelles impressionnantes et crédibles. Raté, ce sera le mois prochain (ou celui d'après. Avec ICE, comme avec Chaosium, il ne faut jamais jurer de rien). A la place, on a reçu *Weapon Law : Firearms*. Illustré d'un magnifique James Bond (ou est-ce Clint Eastwood ? Le débat a fait rage à la rédaction), ce livret de 150 pages contient tout ce qu'il faut pour faire douter ▷



de la santé mentale des gens d'ICE. Quand on édite un jeu médiéval-fantastique, à quoi bon proposer les caractéristiques de l'Uzi, ou celle d'une considérable variété de mitrailleuses lourdes ? Vous n'en savez rien ? Nous non plus !

● **MERP** : *Arnor : The People* est sorti. *Arnor : The Land* arrive courant janvier. Ensemble, ces deux suppléments feront, en 400 pages, un tour complet du royaume des Dunedains du nord, de sa fondation à sa destruction par les hordes du roi-sorcier d'Angmar.

New Millenium Entertainment

● **Conspiracy X** : *Cryptozoology* arrive très bientôt. Comme son titre l'indique, c'est un gros guide plein de bestioles improbables, du Yéti au monstre du loch Ness (janvier).

Palladium

● **Nightbane** : *Nightlands* détaille un reflet déformé de la réalité, où des démons règnent sur des régions immenses, qui se superposent aux grandes villes des États-Unis. Ce n'est pas précisément le supplément le plus riant du mois, mais ça se laisse lire.

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *Marshal Law* contient deux scénarios rigolos, et surtout l'écran (en carton épais, et c'est à peu près tout ce qu'il y a de gentil à en dire. Pour le reste, il s'est assuré une place de choix au concours permanent de l'écran le plus laid du monde).

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk** : *Rache Bartmoss Brainware Blowout !* est arrivé. C'est le guide ultime pour les deckers en tout genre, avec des dizaines de programmes aux fonctions diverses, variées, mais généralement mortelles. Ce qui est amusant, c'est qu'ils sont tous adaptés plus ou moins librement des cartes de Netrunner, le jeu cyberpunk de Wizards of the Coast.

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Compendium II*, avec sa montagne de règles optionnelles, devrait être arrivé. *Gurps Warehouse 23*, le supplément Gurps tendance « Aux frontières du réel », a pris un peu de retard, mais on l'espère toujours pour la fin de l'année...

● Vous allez rire ! Suite à divers « retards techniques », **In Nomine** n'arrive finalement que fin décembre ou début janvier. Le comique de répétition, c'est bien, mais franchement, je commence à être à court d'idées pour annoncer, pour la énième fois, que Steve Jackson flâne, musarde et prend son temps ! Donc, sauf miracle, vous pouvez découper ce paragraphe et le coller directement dans les nouveautés du n° 102, ça me fera gagner du temps.

● SUR LE FEU. Le premier supplément Gurps de 1997 sera **Gurps Mecha**, en février. La mode des robots géants se répand...

TSR

● **Advanced Dungeons & Dragons** : De l'alaghi au zhentarim spirit, le *Monstruous Compendium Annual (vol. 3)* recense une centaine d'abominables saletés griffues, baveuses, cracheuses de feu, et toutes ces sortes de choses.

● **Birthright** : *Player's secret of Stjordvik* est un petit guide consacré à une contrée nordique pleine de barbares hargneux, bordée par des territoires peuplés de monstres. Plus serein, mais sur le même modèle, *Player's secrets of Tuarhievel* est une vaste forêt pleine d'elfes. Quant à *Havens of the Great Bay*, il détaille les nations côtières de Cerilia. C'est de loin le plus intéressant des trois...

● **Forgotten Realms** : *Netheril, Empire of Magic* est une grosse boîte, avec suffisamment de choses passionnantes pour qu'on vous en parle longuement p. 18-19.

● **Planescape** : *Doors to the Unknown* est un recueil de quatre scénarios (niveaux 2 à 10), qui peuvent être reliés pour former une courte campagne.

● **Ravenloft** : *Children of the Night Vampire* est un supplément consacré aux suceurs de sang. Il présente 11 gros vampires plus ou moins répugnants et plus ou moins féroces. On y est en fort bonne mauvaise compagnie...

● SUR LE FEU. Vous êtes bien assis ? TSR lance un nouveau jeu de rôle, sans aucun lien avec AD&D ou le méd-fan ! **Alternity** sera du space opera, et dans l'esprit de ses concepteurs, il est destiné à « être à la SF ce qu'AD&D est au médiéval-fantastique ». Sur le plan de la forme, au moins, c'est exact : il y aura un Player's Handbook en juillet, un Rulemaster Guide en août, un décor de campagne en septembre



et un Alien compendium à la fin de l'année. Attendons de voir…

West End Games

● **World of… Necroscope** : *The Wamphyri Handbook* est un supplément qui parle de pauvres humains infectés par une abominable saleté qui les transforme en monstres sanguinaires. C'est intéressant, et très nettement gore.

● **Star Wars** : *Tales of the Jedi Sourcebook* est arrivé, voir les Coups d'œil. *L'Adventure Journal*, n° 11, est également là, et mérite qu'on s'y arrête. On y trouve notamment une longue nouvelle de Timothy Zahn, qui met en scène le très redoutable amiral Thrawn. Le reste, scénarios, aides de jeu et nouvelles, est tout aussi sympa…

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Montréal by Night* est là. C'est un supplément Black Dog, qui nous parle d'une cité contrôlée par les abominables vampires du Sabbat. C'est franchement sale, et nos amis canadiens ne méritaient pas un sort aussi cruel !

● **Vampire – The Dark Ages** : *Constantinople by Night* est sorti, et on vous dit tout le bien qu'on en pense dans les Coups d'œil.

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Werewolf Chronicles 1* regroupe *Rite of Passage* et *Walkenburg Fondation*, deux suppléments disponibles en français (paru). Il serait temps que les bonnes gens de WW passent à autre chose qu'à rééditer leurs anciens suppléments, même lorsqu'ils sont de derrière les fagots… Tiens, justement, *Bastet* se profile à l'horizon (courant janvier). Ce très gros supplément contiendra tout ce qu'il faut pour jouer un félin-garou, du lynx au tigre en passant par les panthères. Pourquoi pas ?

● **Mage – The Ascension** : *Mage Chronicles 1* reprend le *Book of Chantries* et *Digital Web*, tous deux épuisés depuis longtemps.

● **Changeling – The Dreaming** : *The Shadow Court* est un peu plus subtil qu'on le craignait le mois dernier, mais aussi beaucoup moins rigolo.

● **The Masquerade** : *Liber des goules* (en approximatif dans le texte) est un supplément sur l'art et la manière de jouer un humain nourri au sang de vampire en grandeur nature. C'est ce qu'on appelle un thème pointu…

● SUR LE FEU. Pas moins de quatre jeux pour 1997 ! Dans l'ordre : **Exile** à une date indéterminée (le jeu de SF dont Mark Rein•Hagen parlait dans l'interview du n° 100) ; **Werewolf – The Wild West** en juin (loups-garous indiens, six-coups tirant des balles en argent, eau-de-feu pleine d'esprits maléfiques, et tout et tout) ; la **deuxième édition de Changeling** en septembre ; et **Vampire – Kindred of the East** en novembre (tout ce qu'il faut pour jouer un buveur de sang immortel japonais ou chinois. Pourquoi pas ?).

Et tous les autres…

● SUR LE FEU. Chez Archon Games, **Noir RPG**, ou comment jouer un privé miteux dans l'Amérique des années 50 — Last Unicorn Games travaillerait sur un jeu de rôle **Dune**. Longue vie aux Harkonnen ! — Wireframe Production et Chameleon Eclectic préparent **Babylon Project**, un jeu de rôle tiré de la série télé « Babylon 5 ». On l'espère aux alentours de février — La boucle est bouclée : un jeu de rôle tiré du jeu de cartes Legend of the Five Rings est en préparation. Pour l'instant, il s'appelle **Rokugan**, mais si vous avez une autre idée, Five Rings attend vos suggestions sur www.frpg.com.

Tous les produits sur 3615 Casus rubrique NEW



Premières impressions sur les jeux nouveaux tout frais débarqués à la rédaction

V.F. : jeu en français ; V.O. : jeu en étranger

POUR STAR WARS, EN V.F.

Le guide de l'héritier de l'Empire

Cinq ans après...

Il aura fallu quasiment cinq ans pour que Descartes Éditeur sorte enfin *Le guide de l'héritier de l'Empire*, soit pratiquement le même laps de temps séparant *Le retour du Jedi* de *Nouvelle République*, la désormais très célèbre trilogie littéraire de Timothy Zahn. Cinq ans ! J'entends déjà les esprits ronchons dire que cinq ans pour traduire ce très bon supplément, somme toute assez classique dans sa conception (neuf chapitres traitant des gentils, des méchants, des neutres, des planètes, des extraterrestres, du matos, des véhicules et des sabots volants), c'est bien trop long !
Eh bien, j'affirme ici haut et fort que Descartes a eu raison de tant tarder ! Ledit guide est paru chez West End Games en juillet 1992, soit exactement un mois avant la sortie de la *Seconde Édition* des règles. Et tout naturellement, les données techniques étaient pour la *Première Édition*. Les deux autres volumes de la trilogie, quant à eux, tenaient compte du changement de règles. Or, il a fallu quatre ans à West End Games pour corriger officiellement le tir ! Trouvant cela anormal et ne voulant pas arnaquer les acheteurs (si, si...), Descartes a donc attendu patiemment la publication du très commercial *Thrawn Trilogy Sourcebook* début 1996 pour éditer cette traduction très attendue ! Encore que tant qu'à faire, ils auraient tout aussi bien pu attendre l'adaptation à la « 2.5 » logiquement prévue chez WEG pour 2001 ! Non, là, je blague...

Philippe Rat

Un supplément en français édité par Descartes Éditeur. Prix : 159 F.



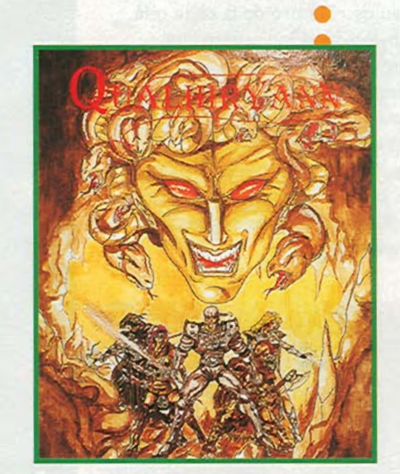
Qualhiryann

Tout est possible !

Prenez un peu de *Advanced Dungeons & Dragons*, quelques zestes de *AD&D*, un soupçon de *Advanced Dungeons & Dragons* (heu, ça je l'ai déjà dit) et posez tout cela devant vous. Comme vous êtes génial, vous allez révolutionner tout cela. D'abord, les races sont toutes égales mais différentes, elles ne se détestent pas mais se font la guerre. C'est mieux. Les guerriers guerroient, les voleurs volent, les prêtres prient et les magiciens magiquent. Bon, si un sort invoque un démon qui tue tout le monde, c'est pas par méchanceté, c'est parce que le démon a été dessiné comme cela, et qu'il faut bien que les magiciens s'entraînent. Ajoutez alors un peu de sauce métaphysique dans un grand bol cosmique et faites revenir dans un chaudron occulte. Une fois le projet de pot-au-feu médiévalo-fantastique bien avancé, vous allez le rédiger. Truffez-le de langage à la Yoda (Ainsi très fermé est le cercle fermé et interdit où l'on ne peut rentrer), ajoutez des fautes d'orthographe par dizaines (peut-être pour donner un double sens au mot « résonner » ?), et enrobez cela avec une présentation qui fait ressembler le pire des fanzines à un beau livre du musée du Louvre. Pour parachever le tout, appelez-vous JdR Éditions, avant qu'un professionnel quelconque ne vous vole l'idée. Il ne vous reste plus qu'à proposer votre produit sous la forme d'un classeur où s'empilent presque 200 pages de texte écrit gros (sans cartographie pour l'instant).
Donc pourquoi parler de ce produit qui, visiblement, ne vaut pas tripette. Tout simplement parce que comme certains films américains de sous-série Z avec des monstres de l'espace en plastique, *Qualhiryann* va sans doute devenir un objet culte. Disponible uniquement par correspondance (les boutiques ont raté leur jet de SAN en voyant le produit), *Qualhiryann* a fait rire de longs jours la rédaction de *Casus Belli*. On s'est lu des passages entiers, de manière sentencieuse, ne sachant pas s'il fallait en rire, s'en désoler ou tout simplement rester consterné.

Pierre Rosenthal

Supplément pour tout jeu de rôle médiéval-fantastique. Publié par JdR Éditions, 4 rue des Groux, 78440 Gargenville. Disponible par correspondance pour 169 F. Dépêchez-vous !



POUR SHADOWRUN, EN V.O.

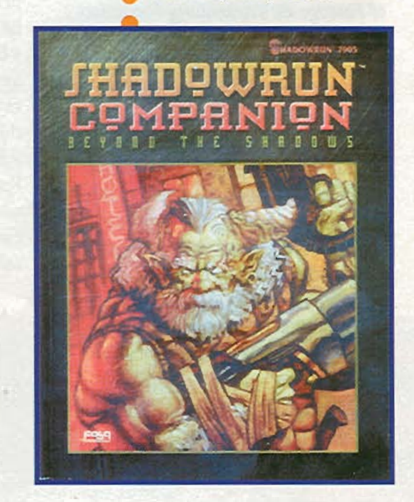
Shadowrun Companion

Une mise au point nécessaire

Ce supplément très dense regorge de mises au point, de clarifications et de conseils en tout genre. La première partie concerne la création de personnages. Sans être radicalement différente, elle devient nettement plus claire et logique, et surtout plus équilibrée. Les magiciens sont notamment revus à la baisse. On trouve désormais des avantages et des défauts comme dans *Gurps*, ce qui permet de mieux personnaliser les PJ et les PNJ. De nouvelles races métahumaines, dont les créatures garous, sont introduites ; elles rajoutent un petit plus distrayant sans déséquilibrer l'ensemble. Viennent ensuite un mémo interne de Fuchi sur la gestion des shadowrunners, qui donne le point de vue des corpos, ainsi que des clarifications de règles qui corrigent certaines aberrations. Le point de règles le plus transformé est celui des talents, qui se voient même gratifiés d'une nouvelle « skill web ». Encore une fois, cela ne change rien en profondeur, mais cela met de l'huile dans cette mécanique bien rodée.
La partie la plus intéressante présente des conseils, remarques et enseignements tirés de plusieurs années de pratique de *Shadowrun*. Sans réinventer l'eau chaude, tout cela clarifie et agrandit nettement le champ de vision du meneur de jeu, qui du coup se sent nettement plus à l'aise dans son rôle.
Des propositions de campagnes alternatives apportent une agréable touche de fraîcheur et de changement. Il est proposé de jouer des journalistes, des flics, des gangsters, des employés de Docwagon. Cela promet de belles heures de jeu en perspective, d'autant que Fasa parle d'un supplément appelé *Missions*, qui proposera des aventures pour ce genre de personnages.
En clair, *Shadowrun Companion* n'est pas une manière détournée de faire Shadowrun III, mais seulement une mise au point et un recueil de conseils. Sans être indispensable, il améliore de manière substantielle la jouabilité. Dommage cependant que les règles qui pèchent le plus à l'heure actuelle, celles des véhicules, n'aient pas été revues.

Mathias Twardowski

Un supplément en anglais édité par Fasa. Prix : environ 120 F.





UN JEU DE RÔLE EN V.O.

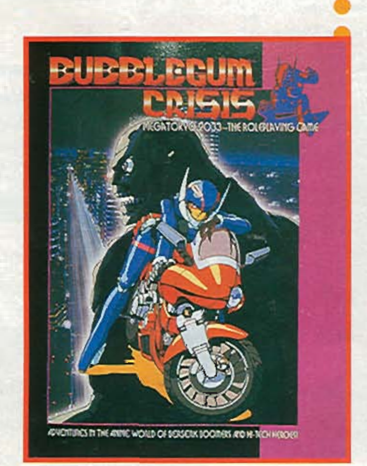
Bubblegum Crisis

Mais... mais c'est bien !

En 2033, MegaTokyo ne respire pas la joie de vivre. Quarante-cinq millions d'habitants à moitié dépressifs, un taux de suicide à la hausse, une violence quotidienne banalisée et une firme toute-puissante aux ambitions démesurées, la Genom, qui règne sur le Japon (demain le monde) avec toute l'arrogance d'une corpo facho bon teint. Sa plus « brillante » création : le boomer, ou cyberdroïd, une entité biotechnologique déclinée sur tous les modes, du bête robot de combat à la troublante sexaroïde – très ressemblante mais parfaitement illégale. Problème : les boomers pètent souvent les plombs, et même les flics d'élite de l'AD Police se révèlent parfois impuissants à les neutraliser. On bascule alors en plein *Blade Runner*, sauf qu'en fait de Rick Deckard, on se retrouve avec des minettes de dix-neuf ans en armures de combat, les Knight Sabers, dans le rôle des justicières de choc. Ne me regardez pas comme ça, nous parlons ici de la série *anime* qui sert de cadre au jeu : dans *Bubblegum Crisis* – le jeu, vous n'êtes pas « obligé » de vous appeler Cynthia et de porter des socquettes. De fait, même les allergiques aux mangas devraient jeter un œil à ce jeu. Le système est simple, clair, efficace et compatible, ce qui ne gâte rien, avec *Cyberpunk* et la série *Hero Games* ; le background, malgré ses dimensions restreintes (en cinq chapitres clés – Genom, Knight Sabers, Boomers, AD Police et MegaTokyo –, on a quasiment fait le tour du sujet), recèle des richesses insoupçonnées, comme en témoignent les nombreux prolongements de la série. En définitive, l'incontestable savoir-faire des concepteurs de *Dream Park* et de *Cybergeneration* se trouve ici déployé avec une maîtrise rarement atteinte, au service d'un univers parfaitement cohérent qui gagne en dynamisme ce qu'il perd en originalité. Bien sûr, on pourra rester réfractaire à ce cocktail acidulé mêlant sans vergogne robots berserks, shotguns à pompe et super-héroïnes prépubères. Mais dans sa catégorie, et/ou comme supplément à *Cyberpunk*, ce one-shot reste une excellente surprise.

Fabrice Colin

Un jeu en anglais édité par R. Talsorian, Inc. Prix : environ 180 F.



POUR STAR WARS EN V.O.

Tales of the Jedi Companion

Deuxième âge gâché...

Tales of the Jedi (*ToJ*) est un comic mettant en scène un groupe de jedis au prise avec la résurgence d'une secte du Côté obscur, le Sith, 4000 ans avant les films. Son succès fut tel que de multiples suites ont été publiées (*Freedon Nadd Uprising* (*FNU*), *Dark Lords of the Sith* (*DLS*), *Sith Wars* et *Golden Age of the Sith*). Et avouons que, pour nous autres rôlistes, l'idée de jouer dans un univers plus ouvert que d'habitude, où les jedis sont véritablement puissants, est fort tentante...

Comme je l'attendais, ce *Tales of the Jedi Companion* (*ToJC*) ! Et comme toujours, je suis à la fois enthousiaste et quelque peu déçu par le résultat. Enthousiaste, car il reprend avec la précision habituelle les éléments de *ToJ* et *FNU*, tout en fournissant de nombreuses indications de background, des conseils pour y gérer une campagne, un solo (choix discutable) et quelques archétypes. Le Sith n'est pas en reste, deux chapitres fort instructifs lui étant consacrés. J'ai particulièrement aimé les huit pouvoirs spéciaux ainsi que la multitude des « artefacts-reliques ».

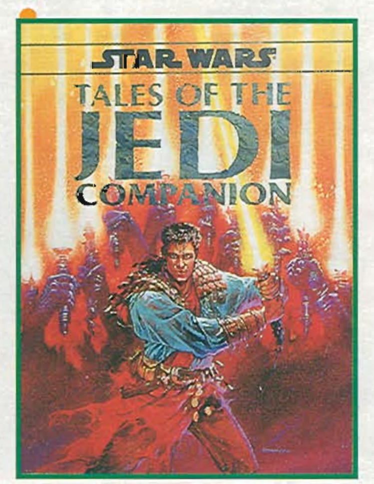
Là où le bât blesse, c'est qu'il est censé être question des Jedis. Or, si pas moins de 66 pouvoirs sont effectivement décrits, je regrette que la structure de l'ordre ainsi que la formation des Jedis ne soient pas plus abordés que d'habitude. Un comble pour une époque où les maîtres jedi sont légion !

De plus, je trouve dommage que WEG ait délibérément choisi de ne pas aborder la totalité de l'histoire, allant même jusqu'à occulter les informations données dans *FNU* permettant de passer à *DLS*. Il n'était pas bien difficile de résumer la trame globale de la saga ! C'est d'autant plus rageant que, pour d'obscures raisons, l'éditeur de BD Dark Horse France ne traduira pas *ToJ* et *FNU* alors que ces suites sont d'ores et déjà disponibles...

Résultat, un guide indispensable, ne serait-ce que pour les pouvoirs jedi, malheureusement basé sur un background fabuleux qui restera, hélas, confidentiel en France. Dans ces conditions, Descartes y regardera probablement à deux fois avant de le traduire. Quel gâchis !

Philippe Rat

Un supplément en anglais édité par WEG. Prix : environ 200 F.



POUR LE MONDE DES TÉNÈBRES EN V.O.

Mummy 2nd edition

L'éternité à la portée de tous

Qu'est-ce qui vit plus vieux qu'un vampire, a les mêmes ennemis que les loups-garous, a des pouvoirs surnaturels voisins de ceux d'un mage et qui passe une bonne partie de son temps en compagnie des fantômes ?

Une momie, parfaitement !

Ce qui est amusant, dans l'affaire, c'est que ces immortels ne sont pas de vraies « momies », au sens « sarcophage-bandelettes » du terme. Ce sont juste des Égyptiens (et d'autres, d'ailleurs) qui ont été soumis à un rituel magique monstrueusement puissant, il y a quelques milliers d'années. Depuis, ils sont condamnés, à chaque fois qu'ils meurent, à errer un moment dans l'outre-monde. Au bout de quelques décennies ou de quelques siècles, ils reviennent occuper leur corps qui, entre-temps, s'est régénéré. La plupart occupent leur éternité à lutter contre les vampires (en priorité) et les adorateurs du Ver (en proches seconds). D'autres se contentent de jouer les observateurs...

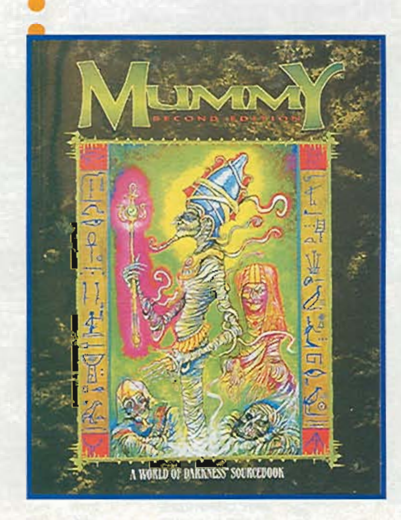
La première édition de *Mummy*, antérieure à la parution de *Werewolf*, n'était pas vraiment convaincante. Trop compliquée, et surtout laissant trop de choses dans le brouillard. Celle-ci en conserve le titre, une poignée de bonnes idées, et les prolonge de manière impressionnante.

En 140 pages, on découvre l'histoire de ce petit groupe d'immortels, leur société (restreinte, il n'y en a pas plus d'une centaine en activité), leurs relations avec l'outre-monde, et surtout la manière d'en créer et d'en jouer une. Les chapitres techniques sont, pour une fois, remarquablement clairs. Quant à la magie égyptienne, elle a été entièrement refondue, et fonctionne maintenant sans anicroches, et sans contradictions avec *Mage*. Au passage, saluons le remarquable boulot qu'il a fallu pour rendre les momies compatibles avec les cinq jeux du Monde des Ténèbres...

Un regret ? Oui, et un gros : l'oubli de la traditionnelle feuille de personnage vierge, qui est ici remplacée par des publicités du plus (mal)heureux effet. A part ça, c'est un sans-faute.

Tristan Lhomme

Un supplément pour les cinq jeux du Monde des Ténèbres, édité en américain par White Wolf. Prix : 130 F.



POUR GURPS, EN V.F.

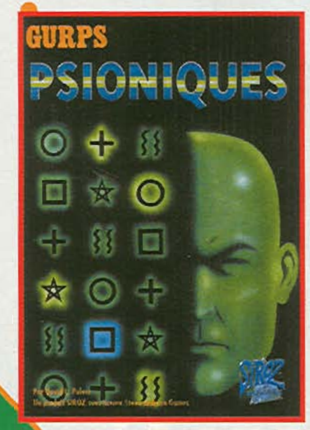
Gurps Psioniques

Tout dans la tête !

Gurps est un système générique de jeu de rôle permettant de créer des aventures dans pratiquement n'importe quel contexte. Pour cela, en plus du livre de règles de base, paraissent régulièrement deux types de suppléments : les univers (Conan, les Celtes, le western), et les règles supplémentaires destinées à un genre particulier (le space opera, le grimoire de sorts magiques, les véhicules blindés). Évidemment cette division est un peu artificielle et un supplément comme *Gurps Cyberpunk* propose des éléments d'univers et des règles sur les implants et les mondes virtuels.
Avec *Gurps Psioniques*, on entre dans la règle pure et dure (même si quelques idées de campagne et de personnages types sont données en fin de volume). Le premier chapitre décrit des grandes familles de pouvoirs psi : Électrokinésie, Guérison, Perception extrasensorielle, Projection astrale, Psychokinésie, Télépathie, Téléportation, Vampire psychique, mais aussi Antipsi. Pour les plus fondus, un chapitre traite des techniques psi avancées. Enfin, on parcourra les lieux « hantés » par les manifestations psychiques, et ceux qui rêvent d'une symbiose psi et technologie apprécieront les pages de gadgets prêts à fonctionner avec l'énergie du cerveau (dans la grande tradition des *pulps* et des bons vieux space opera, ceux du temps d'avant les sabres laser). On regrettera juste l'absence d'une bibliographie SF sur le sujet, même s'il faudrait sans doute aller chercher ces incunables chez les bouquinistes.

Pierre Rosenthal

- Supplément pour le jeu de rôle Gurps, édité en français par Siroz sous licence Steve Jackson Games.
- Prix indicatif : 139 F.



POUR DRAGONLANCE : FIFTH AGE EN V.O.

Heroes of steel

La boîte des guerriers

Doté d'une présentation en coffret similaire à celle du jeu de base, le premier supplément pour *Dragonlance : Fifth Age* contient deux livrets et une carte. *Night and Day* révèle tout ce qu'il faut savoir sur le métier des armes. Que vous souhaitiez connaître le mode de fonctionnement des trois ordres de chevalerie d'Ansalon, ou plus simplement créer un guerrier barbare, ce livret est fait pour vous. Il contient par ailleurs de nombreuses règles additionnelles relatives aux combats, qui ont pour effet de les rendre plus animés. Que les amateurs de jeu d'ambiance se rassurent, ces nouvelles règles n'altèrent en rien la sensibilité du jeu de base et privilégient toujours l'atmosphère à la simulation. Suit un chapitre qui présente un système de combat de masse (il s'agit de batailles entre armées, pas d'un duel à la morningstar !).
Le second livret propose un scénario de bonne facture, qui constitue le premier volet d'une campagne en cinq épisodes. Bien qu'il puisse être joué par n'importe quelle équipe de personnages, il est recommandé d'incarner les héros du roman *Dawning of a New Age*, dont les caractéristiques et le background détaillé sont présentés au début du livret. Le scénario reprend l'intrigue du roman, dans la plus pure tradition *DragonLance*. Il est cependant tout à fait possible de le faire jouer sans avoir lu le roman.
La carte, quant à elle, présente l'ouest d'Ansalon, elle est entourée de jolies illustrations (plus jolies en tout cas que celles de la boîte de base) qui évoquent les principaux épisodes du scénario.

Frédéric Ménage

- Un supplément pour DragonLance : Fifth Age édité en anglais par TSR.
- Prix : environ 130 F.



POUR VAMPIRE : THE DARK AGES, EN V.O.

Constantinople by Night

Ténèbres sur la ville-lumière

Constantinople, plus grande cité de la chrétienté, capitale d'un empire qui succéda à Rome, ville de l'or et des joyaux, pont entre l'Orient et l'Occident...
Constantinople, repaire de dizaines de vampires fort peu soucieux de dissimulation ou d'humanité. Les palais, les églises et les monastères accueillent des hôtes blafards et terriblement anciens. Pour ne rien dire des kilomètres d'aqueducs, des colossales citernes souterraines, des égouts, des faubourgs misérables...
Depuis le temps qu'on nous le promettait, on avait cessé d'y croire... et en définitive, *Constantinople by Night* est une très bonne surprise. Sur le plan de la documentation historique, rien à dire. Les illustrateurs ont bien placé quelques minarets incongrus, et il y a une ou deux erreurs très mineures dans le texte, mais l'ensemble est de très grande qualité.
Les vétérans du XX[e] siècle se préparent quelques surprises de taille, ce qui ne gâte rien (ici, les Brujahs travaillent main dans la main avec les Ventrues. Quant aux Tzimisces et aux Lasombras, ils sont tout à fait respectables).
Mon seul regret est la légèreté diaphane des suggestions de scénarios. Une dizaine de pages de plus auraient été les bienvenues. La présentation, même rapide, des principaux mortels de la ville aurait également évité d'aller piocher dans les livres d'histoire.
Si WW tient ses promesses, on peut compter sur sept suppléments pour *The Dark Ages* l'année prochaine. S'ils sont tous de cette qualité, parfait !

Tristan Lhomme

- Un supplément pour Vampire : The Dark Ages, édité en américain par White Wolf.
- Prix indicatif : 100 F.

POUR CONSPIRACY X, EN V.O.

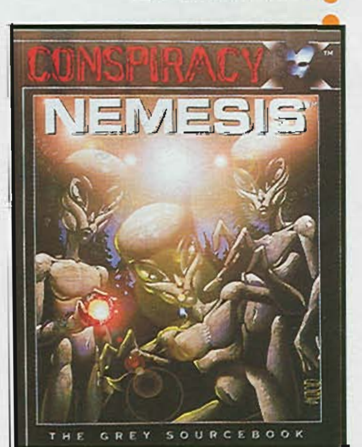
Nemesis

Téléphone maison ?

Victime de son succès, *X-Files* flirte de plus en plus souvent avec le ridicule à force de jouer avec la patience du téléspectateur. Les auteurs de *Conspiracy X* n'ont pas ce genre de problème : dès le premier supplément, ils nous assaillent de révélations fracassantes sur la plus « roswellienne » des trois races extraterrestres du jeu, les fameux Greys. Au physique, on les reconnaîtra sans peine : petits avec une grosse tête, une paire d'yeux immenses et des mines pas sympathiques. N'oublions pas qu'avec leur air de ne pas y toucher, ces gars-là sont en train de nous coloniser : enlèvements, inséminations, alliances contre nature, tout leur est bon pour mettre l'humanité hors d'état de nuire (une fois n'est pas coutume, c'est nous qui avons commencé). Mais pas de panique : en 96 pages bien remplies, les auteurs ont tout le temps de nous familiariser avec ces êtres moins vicieux que déconcertants. Le chapitre « Evolution », imprégné d'une poésie parfois inattendue, résume à lui seul tout l'intérêt de cet ouvrage : en refusant de prendre parti, il rend les extraterrestres beaucoup plus menaçants. Si les sections consacrées aux pouvoirs psi des Greys et à leur technologie ne brillent pas par leur originalité, on retrouve bien ce côté ambigu dans le chapitre « Hybrids » : dire que ces salopards s'en prennent maintenant à nos dauphins...
En bonus, un petit scénar sympa qui a toutes les chances de finir en bain de sang si les PJ n'y prennent garde. Bilan : premier essai largement transformé, sans génie mais avec sérieux.

Fabrice Colin

- Un supplément en anglais édité par New Millennium Entertainment.
- Prix : environ 130 F.



Un coup d'œil sur les coups d'œil ?
3615 Casus rubrique NEW



Netheril :

L'aube des magiciens

Pour AD&D - Forgotten Realms

Fidèle à l'esprit de la gamme *Forgotten Realms*, *Netheril* s'intéresse au passé des mondes, mais, heureuse surprise, ce n'est pas un supplément de plus. C'est une facette novatrice et inattendue des Royaumes, une plongée au quotidien dans l'histoire décadente d'un empire où la magie a eu raison des hommes. Suivez le guide !

En -3859...

Netheril n'existe pas encore. Sur les rives inférieures de la Narrow Sea, non loin des glaciers du grand nord, sept petits villages de pêcheurs décident de s'unir pour faire face aux pillards orcs. Baptisé Seventon, le royaume naissant grandit sous la gouverne d'un roi chaman despotique, Nether l'Ancien, qui lui donnera son nom plus tard. Aidés par un commerce florissant, les hommes de Seventon s'allient bientôt aux elfes et découvrent la magie, l'art secret de ces êtres de légende. Fascinés, ils s'empressent de développer ce don merveilleux et forment ceux qui deviendront les premiers arcanistes. Trois siècles plus tard, alors qu'une guerre éprouvante oppose les elfes aux orcs venus de l'ouest, la découverte de parchemins sacrés bouleverse l'étude de la magie et révolutionne le quotidien des habitants de Netheril. Des cités volantes s'élèvent, guidées par de puissants mages, et le pays connaît une expansion fantastique : c'est l'Âge d'Argent. Les études et la guerre se poursuivent plusieurs siècles durant, offrant à Netheril les richesses qui lui assureront la puissance et la renommée de l'Âge d'Or. Mais aveuglés par la magie, le pilier éclatant de leur civilisation, les Netherians périront de leur folie, et les derniers habitants s'exileront pour raconter la chute d'un royaume dont il ne reste aujourd'hui que quelques ruines et de nombreuses légendes...

Le fruit défendu

La chute du royaume de Nether l'Ancien apparaît comme la conséquence logique d'une course au savoir, une soif de pouvoir qui pousse les arcanistes à aller toujours plus loin en développant de nouvelles énergies et des sortilèges démesurés. Depuis le don des elfes fait aux premiers habitants de Seventon, l'histoire de Netheril est intimement liée à l'apprentissage et à l'évolution de la magie. L'apparition des Enclaves, cités volantes créées à la fin du premier millénaire, regroupe la population éclatée autour des mages et confère à ceux-ci une aura quasi divine. Les archimages repoussent les limites de la connaissance, créant les forces les plus dévastatrices et rêvant de tutoyer les dieux. Mais à force de jouer avec le feu...

Un monde parfait

Le mythallar, la source de magie directement issue des sphères de Mystryl, permet aux arcanistes d'améliorer la vie quotidienne en créant des objets quasimagiques. Bien que limités, car liés à la zone du mythallar qui a servi à les enchanter, ces objets deviennent vite populaires et se répandent dans le royaume. Très différents des objets magiques « classiques », ils possèdent une vaste gamme d'applications et contribuent à démocratiser l'utilisation de la magie sur Netheril. De plus, une très large majorité des habitants étant capables de lancer des cantras (des sortes de tours mineurs), la magie intervient tout naturellement dans les tâches les plus banales et consolide ainsi son rôle majeur dans la vie du royaume.

Des archimages tyranniques aux ambitions divines, style *Dark Sun*, en passant par la gestion des voyages temporels à la *Chronomancer*, *Netheril* reste dans la droite ligne des produits TSR.

Qui, quand et comment

Dans cet univers, les utilisateurs de magie sont on ne peut plus à l'honneur. Les prêtres et les mages bénéficient des faveurs du peuple, et sont très souvent amenés à jouer un rôle de dirigeant ou de décideur au sein des cités. Les bardes, véritables colporteurs d'informations, sont écartés des sphères politiques et préfèrent l'aspect conteur, voyageur. Rôdeurs et paladins profitent du climat général et voient leurs facultés améliorées grâce à la magie. On pouvait en effet craindre pour l'avenir des classes non magiques, mais dans un climat de concurrence permanente, de complots et de guerres, d'expériences et de quêtes, voleurs et combattants y trouvent leur compte. L'apparition des Enclaves et l'ambiance collégiale qui régit nombre de cités ont su préserver l'état de la nature de Netheril, et procurent aux druides et aux rangers une activité suffisante. Finalement, seuls les psis risquent de trouver ce monde inintéressant puisque la magie omniprésente masque leurs pouvoirs...

Pour les plus aventureux, Netheril propose un système de voyage temporel, aux conditions certes draconiennes, mais qui permettra aux personnages des Royaumes oubliés de venir découvrir leur passé le plus mystérieux. Il est cependant préférable de jouer des natifs de Netheril, ne serait-ce que pour apprécier les nouveautés en matière de familles et de races, et surtout pour vivre « en direct » les rebondissements de cette grande fresque historique et magique.

Euh... Quoi d'neuf, Nether ?

Du point de vue technique, Netheril constitue une véritable révolution dans la gestion des sortilèges. Outre la possibilité de jouer jusqu'au 45[e] niveau, les utilisateurs de magie disposent désormais d'une quantité de niveaux de sorts utilisables par jour, au lieu d'une quantité fixe de sorts par niveau. Appelés Arcs pour les mages, Vents pour le clergé et Chants pour les bardes, ces « points » permettent un usage plus intensif et spontané des sortilèges. Par exemple, un arcaniste du 5[e] niveau peut jeter onze niveaux de sorts par jour, en ayant accès au 3[e] niveau de sorts, alors qu'un mage moderne jette sept niveaux de sorts plus strictement répartis. Les magiciens n'ont donc plus à prévoir leurs sorts, ni à les réviser durant des heures ; les lire de temps à autre est suffisant.

En contrepartie, la magie étant un art tout jeune, son apprentissage difficile et les échecs indélébiles, cela oblige les mages à choisir deux voies, une majeure et une mineure, parmi les trois proposées (l'Invention permet la création et la destruction, le Mentalisme affecte les esprits et la Variation altère les états). La troisième voie est fermée au mage en raison de la recherche spécifique qu'impose la magie. Au-delà de ces nouvelles méthodes, les arcanistes

Empire of Magic

accèdent à des sorts de niveaux 10 à 12, excessivement puissants, qui justifient leur pouvoir considérable.
Les prêtres quant à eux, limités par les sphères de leur divinité, bénéficient de nouveaux sorts spécifiques à chaque dieu et d'un chapitre d'attentions toute particulières dans l'*Encyclopedia Arcana* (le recueil de magie de *Netheril*).

Aux sources de la magie

Le panthéon regroupe dix dieux, aux larges influences, qui confèrent des pouvoirs impressionnants à leur clergé. On appréciera le travail effectué sur chaque divinité et la foule de détails concernant les dogmes, les manifestations, les devoirs et coutumes des fidèles. Bien que réduit, on découvre dans le panthéon de Netheril la racine généalogique des multiples dieux des Royaumes oubliés. Un additif de 46 sorts, répartis entre les différents dieux et couvrant les sept niveaux de sorts, permet au prêtre d'étoffer sa puissance et de se distinguer de l'arcaniste.
Le mage de Netheril, outre des sortilèges, hérite d'une importante fonction de recherche, il est en charge de la découverte des sorts et de l'évolution magique du monde. En effet, chaque sort possède une date d'apparition définie, ce qui peut pousser les joueurs à participer à leur développement ou les obliger à attendre qu'un autre arcaniste le mette au point. Ce système peut sembler restrictif, mais la possibilité de créer des objets quasimagiques à faible niveau et de travailler sur une magie pure laisse la porte ouverte à l'innovation personnelle[1] et réserve au mage une position largement dominante.

Plus qu'un simple supplément

Netheril baigne dans une magie puissante et débridée qui lui confère son atmosphère unique et particulièrement novatrice. La présence des cités volantes et l'omnipotence des arcanistes donne au royaume un air de « grandeur et décadence » propice à tous les débordements, et les rencontres sont généralement placées sous le signe du merveilleux, sinon du légendaire. De plus, Netheril propose un lien intéressant avec les Royaumes oubliés, sans tomber dans le syndrome habituel du supplément-prêt-à-jouer-pour-univers-qui-marche, puisqu'il explique certains des aspects historiques du monde. On en apprend sur les dieux – la comparaison des deux panthéons permet de suivre la carrière de certaines divinités présentes sur Netheril –, mais aussi sur la magie et certains de ses utilisateurs. Il paraîtrait en effet que des archimages de Netheril rôderaient encore sur les Royaumes sous la forme de... liches ! En définitive, *Netheril* tient autant du complément pour les *Royaumes oubliés* que de la nouveauté, du monde presqu'autonome qui séduira par son originalité les amateurs de fantasy et de civilisations perdues. Une initiative appréciable dont le seul défaut est d'être encore en américain... A vos dictionnaires !

Julien Blondel & Thomas Féron

1. Dommage toutefois qu'il n'y ait pas plus d'explication sur la manière d'inventer ses sortilèges.



- **FICHE TECHNIQUE**
- ***Netheril : Empire of Magic*** **est un supplément pour *Forgotten Realms*, édité en anglais par TSR.**
- **La boîte contient :**
- **— *The Winds of Netheril*, un livret de 126 pages présentant le monde, les dieux, des règles, les PNJ majeurs, une cité et la chronologie ;**
- **— *Encyclopedia Arcana*, un recueil de magie de 32 pages contenant des sorts pour archimage et prêtre ainsi que des objets, magiques et quasimagiques ;**
- **— trois cartes de très bonne qualité montrant Netheril à différentes époques, les frontières du royaume, et les plans d'une cité volante.**
- **Prix : environ 200 F.**

Pour aller plus loin

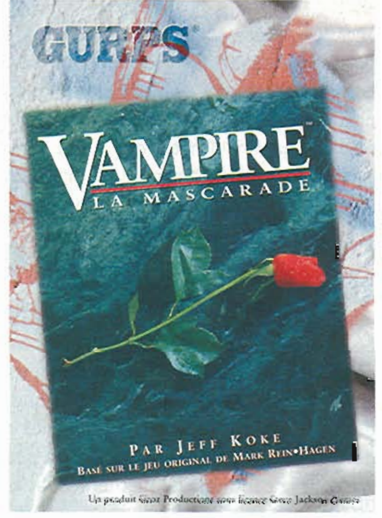
Il existe déjà un scénario pour cet univers : *How the Mighty are Fallen*, pour niveau 11-14. Un conseil : achetez-le car il apporte de bonnes indications sur Netheril, mais ne l'utilisez que comme point d'orgue de la campagne que vous devrez inventer, puisqu'on y assiste à la création par Zarkus de son fameux sort de niveau 12. Si vous lisez facilement l'anglais, vous pourrez lire la très correcte trilogie de romans sur Netheril (chez TSR, volume I : *Sword Play*, volume II : *Dangerous Games* ; volume III à paraître). Enfin, la boîte de background *The North* pourra vous servir de référence pour la région actuelle autour de Netheril.

- Cherchez bien les nouvelles créatures, il n'y en a que trois ! Mais question efficacité...
- Prométhée, Icare... *Netheril* regorge de paraboles et de clins d'œil. A noter, la présence de Jeriah Chronos, un PNJ majeur qui rime plus avec Moorcock qu'avec Gygax...
- Les objets quasimagiques, très répandus sur Netheril, sont d'usage courant et vont du manteau de protection au rouleau à pâtisserie +2. Malheureusement, ils perdent leurs facultés une fois sortis de la zone de mythallar.



Gurps Vampire

Moins cher qu'un Harrap's



Certains jeux ont, comme des personnages, des histoires tourmentées. *Gurps Vampire* est de ceux-là. Trois ans après sa parution aux États-Unis, et après être longtemps resté dans les limbes, le voilà qui arrive en français. En soi, c'est un événement. Mais aura-t-il un impact durable ?

Un peu d'histoire

Lorsque, en 1992, Steve Jackson Games annonça qu'il venait de conclure un accord avec White Wolf, beaucoup de gens n'en ont pas cru leurs oreilles. L'éditeur texan allait, pour chacun des cinq jeux du Monde des Ténèbres, publier une adaptation à *Gurps*, plus un supplément. L'idée était de donner au grand public l'envie de découvrir les jeux de WW qui, à l'époque, était perçu comme un petit éditeur plus ou moins confidentiel. Mais, deux ans plus tard, WW était devenu grand. L'accord avec Steve Jackson capota après la parution de *Gurps Mage*. Dans l'intervalle, il y avait eu *Gurps Vampire*, qui s'était taillé une réputation flatteuse, un *Gurps Vampire Companion* beaucoup plus anecdotique, et un *Gurps Werewolf* et un *Gurps Mage* qui n'eurent guère de succès. Encore deux ans plus tard, le temps que les passions s'apaisent, et les joueurs français ont enfin droit à la traduction de *Gurps Vampire*...

Nuits alternatives

Où sommes-nous ? Toujours dans un monde ténébreux et décadent. Qui sommes-nous ? Comme d'habitude, des vampires maudits qui se raccrochent à leur humanité. Où allons-nous ? Ça ne change pas non plus : en enfer, d'ici quelques siècles.

Gurps Vampire est une très bonne transposition du *Vampire* original, mais ce n'est que ça. On y retrouve les sept clans, des Brujahs violents aux Ventrues aristocratiques, la Camarilla, la notion d'Humanité, les pouvoirs vampiriques, le Sabbat (en filigrane seulement). Il est aussi question des loups-garous et, très brièvement, des mages. En fait, il est possible de retrouver des paragraphes entiers extraits directement de la première édition américaine de Vampire. L'énorme, l'immense différence, c'est qu'il est enfin possible de les lire dans un français lisible. La traduction n'est pas toujours au-dessus de tout reproche, mais elle est infiniment supérieure à celle d'Hexagonal. Rien que pour cela, *Gurps Vampire* attire la sympathie... Évidemment, l'univers de Vampire a continué à évoluer depuis quatre ans, et aujourd'hui, les puristes relèveront des contradictions entre les deux versions, qui étaient rigoureusement semblables à l'origine.

Sous la dentelle, le turbo

Finalement, le plus impressionnant reste les chapitres de règles. A force, on a fini par s'habituer au système des jeux White Wolf, et c'est bizarre de voir les nombres de dés et les niveaux de difficulté sur 10 convertis en bonnes vieilles compétences notées sur 20, avec des bonus et des malus immédiatement compréhensibles. Mais cela ne dure pas... en fait, quand on y regarde de près, les deux systèmes ne sont pas si éloignés que ça. Tous deux fonctionnent sur le couple immortel caractéristiques/compétences, et le personnage est créé en répartissant des points. La différence réside dans la manière dont tous ces éléments sont quantifiés, et dans le volume de règles préexistantes. *Gurps* est simulationniste, c'est même ce qui fait son charme. Les jeux du Conteur, eux, revendiquent hautement le droit de laisser des règles à leur place, dans un petit coin obscur.

Vu les délais de bouclage de Casus, cet article a été réalisé à partir d'une version de travail. Il peut y avoir des variations avec le produit fini.

Résultat, le croisement des deux donne un peu l'impression de voir un énorme moteur de fusée boulonné à une paire de chaussons de danse. Ce n'est pas que ça ne marche pas. Au contraire, ça tourne parfaitement, et probablement mieux qu'avec les règles de White Wolf. Simplement, cette association déconcerte !

Sur un plan bassement matériel, les joueurs de *Gurps* noteront tout de suite que le vampire moyen est considérablement plus costaud que le petit personnage à 100 points dont ils ont l'habitude. Les plus faiblards sont créés avec 200 points, et il est tout à fait possible de monter à 300... Évidemment, comme rien n'est gratuit, cette montée en puissance s'accompagne d'une foultitude de désavantages plus épouvantables les uns que les autres.

Au chapitre des bonnes choses dont le jeu d'origine est cruellement dépourvu, il y a un gros scénario bien détaillé, qui peut être joué avec un minimum de préparation.

Pour les mordus (1)

Si vous êtes amateur de curiosités, *Gurps Vampire* a de quoi séduire. Si la traduction du *Vampire* d'Hexagonal vous rebute et que vous ne lisez pas l'anglais, il mérite également le détour, comme introduction à l'un des univers ludiques les plus riches qui soient (qu'on l'aime ou pas !). En revanche, si vous n'entrez dans aucune de ces deux catégories, son utilité est moins évidente.

Tristan Lhomme

(1) D'accord, d'accord... Mais je n'ai pas pu résister !

« Gothique-punk » ou « gothique décadent » ?

On s'est habitué à la première expression, la deuxième est celle de Siroz. Et ce n'est qu'un exemple des différences de traduction qui émaillent le jeu. Certaines sont très bien venues, d'autres déconcertent. Cela dit, l'exercice était difficile. Que celui qui n'a jamais commis de contresens jette la première pierre au traducteur ! Moi, je m'abstiens, d'autant qu'à côté de ça, on peut saluer d'heureuses initiatives, comme par exemple de reprendre des traductions « littéraires » des nombreuses citations qui parsèment le supplément.

FICHE TECHNIQUE
Un supplément pour *Gurps*, édité en français par Siroz.
Auteurs : Jeff Koke et Chris W. McCubbin, à partir du jeu de Mark Rein•Hagen.
Illustrations : Tim Bradstreet et toute l'équipe d'illustrateurs de White Wolf.
Prix : 189 F.

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie
Une traduction lisible de Vampire dotée d'une jolie maquette.

Je regrette
Qu'elle vienne si tard !

200% SUBJECTIF ! (échelle de A à E)
J'ai envie d'être
Joueur B, meneur de jeu C

Une aide de jeu médiévale-fantastique

Les pirates de Sergalane

**Sergalane,
un nom qui fait frémir les puissants
et les riches marchands.
Car cet archipel est le repaire
de hardis pirates, toujours à l'affût
d'un galion à la cargaison juteuse
s'aventurant à portée d'abordage.
Oserez-vous approcher
ces fieffés brigands?
Si oui, alors que souffle
le vent de la course!**



Le gouverneur
Andrew Redbone

« Je m'apprête une nouvelle fois à partir pour les îles. J'ai ajusté mes haut-de-chausses, ressorti mon long manteau noir et passé mon meilleur sabre à la ceinture. Moi, Alonzo, grand intendant du comte Marco Zarak, le propriétaire de l'archipel de Sergalane, je pars en tournée d'inspection… »

Il faut bien vivre

Puisque vous comptez m'accompagner dans mon inspection, il est certaines choses que vous devez savoir. Vous m'avez demandé, au moment d'embarquer, pourquoi les eaux de Grandile étaient si visitées par les pirates de Sergalane. Je m'étonne que vous ne le sachiez pas : cette contrée fabuleuse abrite les plus talentueux orfèvres du monde connu, détenteurs d'un secret de fabrication unique leur permettant de transformer l'or et le mithril de notre royaume en bijoux étincelants, des pièces remarquables qui sont ensuite revendues au continent de Tsinn. Des matières premières qui arrivent à Grandile, des objets magnifiques qui en repartent, vous comprenez mieux maintenant ce qui attire les pirates… Mon maître, le comte Marco Zarak, possède quelques terres sur le continent ouest d'où nous venons, mais le gros de ses revenus provienment de Sergalane. Notre souverain pense que le comte a perdu le contrôle de la situation depuis de longues années et que l'archipel ne lui appartient plus que de façon officielle. S'il savait que mon maître prélève chaque année un tribut de 10 % sur les richesses « collectées » par les pirates de l'archipel, il n'en serait sans doute guère satisfait, pour employer un euphémisme. Mais s'il apprenait en plus que le comte est en excellents termes avec ces brigands et qu'il achète les services de courtisanes avec un argent qui, par le fait, provient de ses propres caisses, je suis certain qu'il en prendrait fortement ombrage. Fort heureusement, on a cessé de torturer les nobles dans notre pays. On se contente de les écarteler : loué soit notre souverain !

Ça ? Une carte ?

Voyez ! Il nous aura fallu une quinzaine de jours, par temps clair, pour arriver en vue des premières îles. Comme vous pouvez le constater, le climat est particulièrement agréable dans nos contrées, et si je garde ce lourd manteau, c'est plus pour donner de l'ampleur à ma silhouette que pour me protéger du froid. Si vous le désirez, vous pourrez vous prélasser sur les rivages de Port-Saphir, l'île principale de l'archipel, tandis que j'effectuerai mon inspection annuelle. Mais rien ne vous empêche non plus de m'accompagner… Je vois que vous avez là une carte de l'archipel : j'ignore qui vous l'a vendue, mais il est heureux pour lui que la crédulité soit la chose au monde la mieux partagée. Oubliez-la, malheureux ! Aucune carte fiable et précise de Sergalane n'a pu être établie à ce jour – aucune en dehors de celles qui circulent dans l'archi-pel, bien sûr : le Conseil des Pirates y a toujours soigneusement veillé. Les versions que vous pourrez dénicher sur les continents ou sur Grandile ne sont que des faux grossiers. Si un pirate se risquait à monnayer une carte exacte de la configuration de l'archipel, sa tête serait aussitôt mise à prix, et l'exemplaire mis en circulation promptement récupéré. Mais regardez ! Voici que se profile la fameuse île du Crâne. Le quartier maître va nous le confirmer. Approchez, voulez-vous ?

Un paradis flottant

L'archipel de Sergalane est constitué d'une centaine de petites îles formant un dédale inextricable, au cœur duquel seuls les barreurs les plus expérimentés peuvent s'aventurer. On ne compte plus les vaisseaux étrangers qui se sont abîmés sur les récifs de corail longeant ces côtes verdoyantes. La plus grande d'entre elles, Port-Saphir, est longue de 15 kilomètres. La plus petite ne porte pas de nom, et il est possible d'en faire le tour à pied en moins de vingt minutes. Quel cadre enchanteur, n'est-ce pas ? Les pirates n'ont pas choisi de s'établir ici par hasard. Bien sûr, il s'agit d'un endroit stratégique, et l'archipel constitue une base idéale pour lancer des attaques éclairs contre les lourds galions chargés de métaux précieux qui sillonnent les mers du nord. Mais regardez cette eau ! Admirez sa pureté, ce vert lumineux qui scintille au soleil, cette limpidité cristalline. Les pirates aiment cet endroit : les îles leur fournissent du bois pour les navires, des chèvres et des cochons sauvages pour la nourriture, et des plages de sable blanc pour le repos des guerriers. Certaines sont creusées de petites criques secrètes dans lesquelles ils viennent se prélasser ou méditer, heureux et insouciants. La plupart ne savent pas nager, mais qu'importe : à près de cent mètres des côtes, un homme de taille moyenne n'a de l'eau que jusqu'à la poitrine ; les navires mouillent généralement loin de la plage. Le climat est particulièrement clément : le soleil, qui réchauffe le cœur des hommes, donne aussi à leur peau cet aspect cuivré dont ils sont si fiers. Mais lorsque s'éclipse l'astre rayonnant, c'est pour laisser la place à de terribles tempêtes qui déferlent avec une sauvagerie indomptable, arrachant les arbres, détruisant les maisons, et faisant voler en éclats les plus fragiles esquifs.

Une fois… Deux fois…

Nous sommes arrivés. Vous vous demandez encore en quoi consiste mon rôle, n'est-ce pas ? J'avoue n'avoir point été des plus explicites à ce sujet. C'est pourtant très simple. En tant qu'intendant du comte, je suis chargé d'inspecter ses terres une fois par an afin d'évaluer le sérieux avec lequel elles sont mises en valeur. C'est que nous avons affaire ici à un système un peu particulier : tous les trois ans, l'archipel est mis à prix et vendu au plus offrant des capitaines pirates. Les enchères sont fixées en fonction de l'état de Sergalane et de la manière dont l'archipel est géré par le gouverneur en place. C'est moi qui fixe le prix. Si le port est prospère, si les routes sont bien entretenues et que les récoltes abondent, bref, si tout le monde est satisfait, la barre est placée très haut. Même les capitaines pirates les plus fortunés, ceux qui ont mis à profit les trois années pour piller les convois marchands, même ceux-là ne peuvent se l'offrir, et le gouverneur reste en place pour trois années supplémentaires. Je dois avouer que cela arrive assez rarement. C'est le cas aujourd'hui avec Andrew Redbone, mais c'est la première fois depuis que je suis en poste ici. Oh !, ce n'est pas que nous n'ayons eu affaire qu'à des incapables, loin de là, quoiqu'en la matière nous ne manquions pas de spécimens. Mais il faut croire que la perspective de devenir le nouveau gouverneur de Sergalane motive les capitaines pirates plus que ne pourraient le faire les trésors les plus fabuleux. Aussi haut qu'aient été fixées les enchères, il se trouve toujours un audacieux pour relever le défi et dépasser mes prévisions les plus optimistes. Si certains essayent de me soudoyer ? Oui, certains ont essayé, cher ami. Mais si mon maître m'a choisi pour accomplir cette tâche, c'est justement à cause d'une probité et d'un sens de la justice qu'il sait sans failles. Et puis, je dois confesser un embarrassant défaut : j'ai la désagréable manie, lorsque l'on m'offre de l'argent, de m'en ouvrir aux mauvaises personnes. Vous riez ? À votre aise. D'autres ont ri avant vous, mais leur sourire s'est brusquement figé lorsque leurs rivaux ont fini par leur trancher la gorge.

« Travail » ?

Vous imaginez sans doute que la vie d'un pirate n'est faite que de farniente et de pillages… Demandez donc à cet éleveur ce qu'il en pense ! Certes, ce cadre idyllique incline plus à la paresse qu'au travail forcé, et pourtant… Il faut bâtir et rebâtir sans cesse : la plupart des maisons construites ici résistent mal aux assauts des éléments. On n'est jamais à l'abri d'une tempête, et rien n'est jamais acquis : les pirates le savent mieux que quiconque. Une lame de fond plus haute que les autres, et tout est à refaire. La plupart des gouverneurs font leur possible pour entretenir les installations de l'archipel et améliorer les voies de communication. Avez-vous déjà essayé de vous frayer un chemin à la machette dans ce genre de végétation ? C'est bien ce que je pensais. Vous dites ? Non, ces hommes ne sont pas vraiment des paysans. Mais de nombreux pirates cultivent la terre ou élèvent du bétail lorsqu'ils ne sont pas en expédition. C'est qu'il faut nourrir tous ces ventres affamés ! Certains ouvrent des tripots, des tavernes ou des auberges, afin de satisfaire l'appétit de vivre démesuré de leurs compagnons. Quelques privilégiés, enfin, travaillent à Port-Saphir pour le compte du gouverneur. Ces ▷

Les clients des pirates

Piller est une chose. Encore faut-il savoir revendre des richesses mal acquises contre du bon or sans histoire. La quête d'un acheteur est plus ou moins âpre selon les années. Les pirates sont soumis aux caprices de la météo et de la chance, et si certaines « saisons de chasse » les voient tous revenir « assez » contents, il arrive d'autres fois que seuls deux ou trois privilégiés jouissent de la bonne fortune. Les années noires, personne n'a le sourire. Vu sous l'angle de la revente, il arrive que l'absence de concurrence permette aux pirates de dicter des prix élevés pour une marchandise peu abondante.

Selon sa chance et son culot, le pirate peut se tourner vers quatre types de clients :

- Le contrebandier. Ce type d'acheteur fait la moitié du chemin, et prend tous les risques de mauvaises rencontres avec les garde-côtes de Grandile. Cela évite de naviguer trop loin de Sergalane, mais diminue le prix de vente.
- L'artisan gêné. Les grands orfèvres de la capitale traitent eux-mêmes leurs achats, mais les artisans des comtés de Grandile se regroupent en Chariots (sortes de coopératives), qui envoient un représentant, le Constract (l'un d'eux, élu, ou bien un indépendant), négocier en gros à la ville. Sans matières premières, plus de production ! Les pirates le savent, et c'est pourquoi les artisans des régions les plus démunies, peu regardants sur la provenance des matières premières, suggèrent fortement au Constract de trouver « la meilleure filière ».
- Le prince arriviste. Franchement sécessionnistes ou simplement allergiques aux taxes, certains comtes de Grandile sont ravis de trouver des sources d'approvisionnement au rabais, et ce sont eux qui achètent aux pirates pour revendre aux Chariots de leur comté. Mais dans ce cas, c'est au pirate d'aller proposer sa marchandise, et de risquer soit une dénonciation lors de cette démarche, soit l'attaque d'un garde-côte lors de la livraison. Les comtes les plus « réglos » ont en général leur fournisseur pirate attitré et exclusif. Un marché juteux, mais difficile à prendre !
- Le notable de la cité en délicatesse. Mariage ruineux, dette de jeu ou erreur de gestion, certains grands orfèvres de Galtaï sont parfois sensibles aux tarifs proposés par les pirates pour leurs matières premières. D'autres fois, pour séduire un nouveau client, trouver une armure « toute faite » est fort arrangeant (à condition que personne de la ville ne voit passer ladite armure et ne la reconnaisse). Faire du commerce avec la capitale est le jeu le plus lucratif, mais le plus dangereux...

hommes-là savent lire et écrire : vous les reconnaîtrez vite. Les pirates ont souvent besoin de leurs services.

Organisation sociale

Si l'on consent à faire abstraction des activités de pillage, on peut presque dire que l'archipel de Sergalane vit en autarcie. La terre est suffisamment riche et les pirates suffisamment peu nombreux pour que les ressources des îles suffisent à les nourrir et à leur fournir une bonne partie des produits de consommation courante : vêtements, meubles et alcools sont fabriqués sur place. Certaines îles abritent des champs de chanvre et la jungle produit des fruits et des tubercules en abondance. Les produits manufacturés proviennent par contre de l'extérieur. Ils sont parfois achetés sur Grandile, mais plus souvent pris sur les galions arraisonnés. Les pirates n'ont pas d'époque de prédilection pour lancer leurs attaques : soit ils affrètent leurs navires au hasard en espérant tomber sur une grosse prise, soit ils profitent d'informateurs laissés sur place, soit ils équipent une flotte entière. C'est un événement rarissime que de voir leurs rapides vaisseaux fondre comme un banc de murènes affamées sur nos navires marchands, lourdement chargés et donc difficilement manœuvrables. Bien entendu, les armateurs sont las d'être spoliés de la sorte et se plaignent régulièrement auprès de leurs souverains respectifs. Mais ces derniers ont déjà suffisamment perdu d'hommes ou de navires dans des expéditions punitives pour savoir que prudence est mère de sûreté. De surcroît, ils ne disposent même pas de cartes fiables pour venir à Port-Saphir. Que feriez-vous à leur place? Exactement : nos braves despotes préfèrent consentir un certain « pourcentage » de perte, qui n'a rien de dramatique, plutôt que de se lancer dans une campagne hasardeuse qui leur coûterait sans doute plus cher encore.

Tour d'horizon

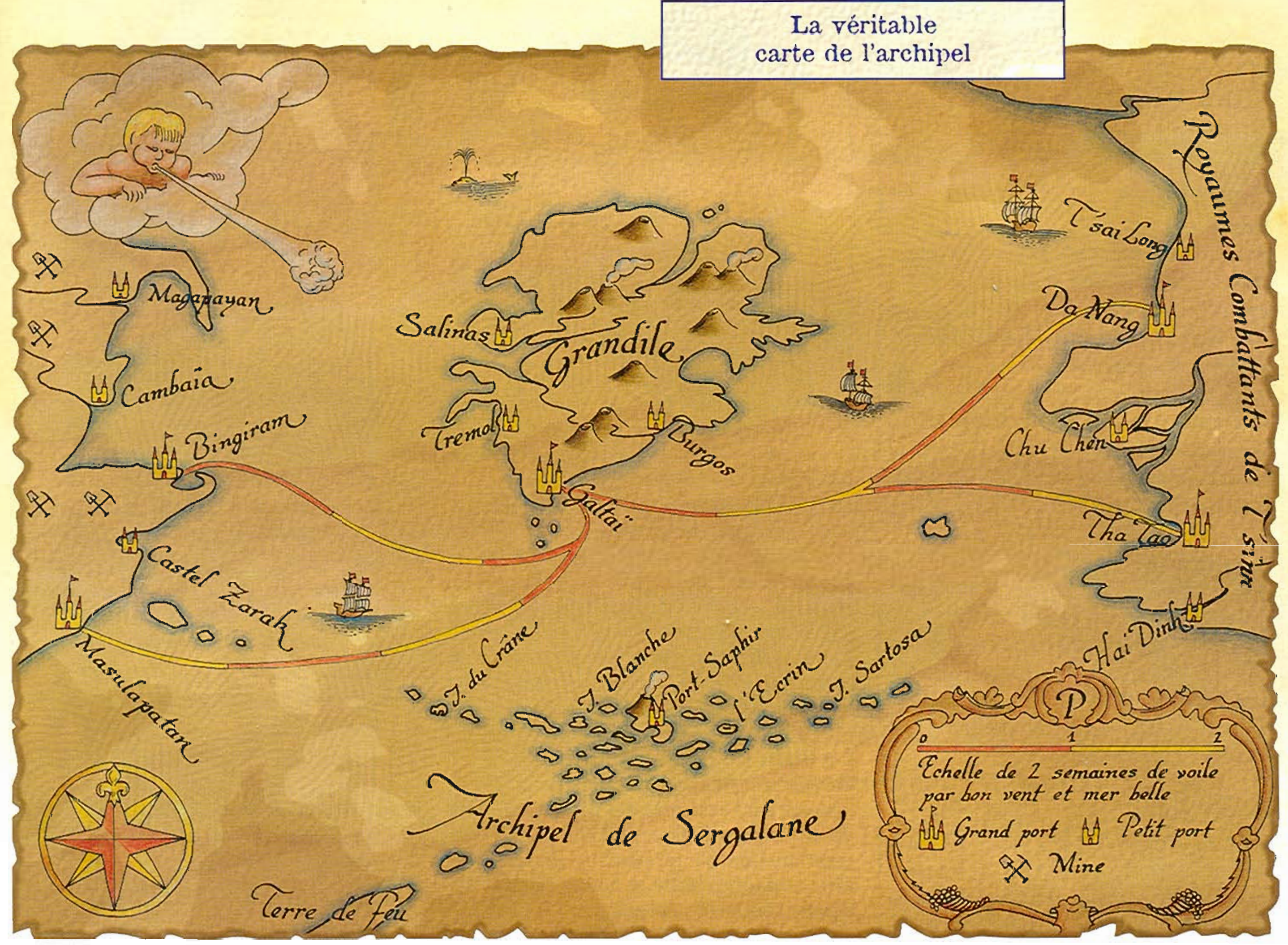
Plutôt que de vous présenter un par un tous nos braves capitaines, je préfère n'évoquer que les plus influents. Depuis une vingtaine d'années, c'est entre ces cinq hommes que se joue le sort de l'archipel. Vous aurez remarqué que tous les chefs pirates possèdent leur île : certains n'y séjournent que de façon anecdotique, d'autres y entreposent leurs trésors et quelques-uns y résident en permanence. Les îles n'étant distantes les unes des autres que de quelques centaines de mètres, la plupart des pirates vivent en bonne intelligence, et lorsque deux capitaines se fâchent, c'est plus souvent pour des questions annexes (jeux, alcool ou femmes) que pour des problèmes de fond (butin, femmes ou... bah, oubliez ça). Ceci dit, le poste de gouverneur étant fort convoité, les intrigues politiques sont monnaie courante. Pour vider leurs querelles, la plupart des capitaines se plient à l'étrange rituel dit de la « gueulante » : ils s'enferment dans une cabane avec deux témoins et quelques bouteilles, et passent la nuit à s'injurier en hurlant. Le premier qui se trouve à cours d'arguments (ou de voix) doit se plier à l'avis du vainqueur. En règle générale, la chose prend du temps, mais finit toujours par aboutir. Au petit matin, les pirates sont tellement épuisés qu'ils sont prêts à tomber d'accord avec n'importe qui... et n'importe quoi.

Port-Saphir

C'est la plus grande des îles de l'archipel, qui a pris en fait le nom de la ville portuaire qui s'est développée autour de la crique centrale. Avec près de deux mille résidants plus ou moins permanents, elle est la seule véritable agglomération de Sergalane. C'est là qu'il faut venir pour conclure des marchés, recruter un équipage, liquider une dette de jeu ou chercher un article introuvable. Le palais du gouverneur Andrew Redbone, en place depuis six ans, surplombe la crique de toute sa grandeur. Comme la plupart des autres bâtiments, il est fait d'une pierre blanche grossièrement taillée, évoquant les cités du sud. De là où nous nous trouvons, Port-Saphir scintille de mille feux. Mais ne vous y trompez pas! La vision se fera moins idyllique à mesure que nous nous rapprocherons et qu'apparaîtront alors les ruelles crasseuses, le linge pendant aux fenêtres et les façades décrépies. Ici, les rues sont toujours pleines de monde, que ce soit pendant la journée, où les pirates viennent vendre leur butin ou échanger des infor-


La gueulante

La véritable carte de l'archipel



mations, que pendant la nuit, où les allées mal éclairées résonnent jusqu'à l'aube des cris des fêtards (les ravages du tikul... nous y reviendrons). Le reste de l'île est occupé par un gigantesque volcan, théoriquement éteint, aux flancs tapissés de végétation, et par une ville fantôme noyée dans la lave solidifiée, preuve que la montagne peut encore se réveiller. Les épaves des navires coulés à l'ancre lors de l'éruption regorgent certainement de trésors oubliés, mais ils gisent par plusieurs mètres de fond, et l'on prétend que le lieu est hanté par d'étranges créatures sous-marines.

La canne-épée de Redbone

Pour résister aux odeurs pestilentielles des rues de Port-Saphir, le gouverneur Andrew Redbone, quand il descend en ville, n'oublie jamais d'emporter sa canne-épée. Outre qu'elle lui donne fière allure et qu'il sait la manier en cas de trafalgar, son pommeau se dévisse et contient une sévère dose de musc pour se calfater les narines. Souverain contre les petites mauvaises odeurs.

Sartosa

Cette petite île couverte d'une jungle inextricable, toute en escarpements, criques et cascades, est le domaine du capitaine Oviedio Firenze. Il l'a gagné aux dés (l'a-t-on laissé gagné?) au cours d'une partie entre capitaines. Il a bien maudit sa « chance » depuis, en découvrant que son île était le territoire des féroces Caymans, des cannibales établis dans l'archipel depuis des temps immémoriaux, et dont Sartosa constitue le dernier bastion. Les deux communautés s'évitent, mais Firenze a régulièrement des envies d'éradication vis-à-vis de ses inquiétants voisins. Des mercenaires qu'il envoie en expédition, peu reviennent. A en juger par les restes récemment retrouvés, la plupart ont dû servir de festin aux sauvages en question. Chaque année, lors du Grand Conseil pirate (une réunion informelle qui tient lieu d'assemblée démocratique), Firenze demande aux autres capitaines de l'aider à débarrasser Sartosa de ces indigènes une fois pour toutes. Mais les pirates mettent peu d'empressement à l'aider, et Oviedio en vient maintenant à les soupçonner d'avoir passé un pacte avec les Caymans.

« Il ira bien gratter les bernacles! »

Telle est la réponse laconique du capitaine Oviedio Firenze au capitan Do Santo da Villa Lobos y Grande, lorsqu'après la reddition de son équipage, ce dernier s'enquit de l'avenir proche de son précieux passager, l'archiduc de Tremol. Cette phrase est désormais dans le langage courant et désigne toute personne passant par-dessus bord.

L'île Blanche

L'île du sorcier Toussaint (le seul capitaine majartilleur de l'archipel – voir l'encadré sur la magie) doit sa notoriété aux gigantesques colonies d'oiseaux blancs qui y ont élu domicile, et aux grands champs de chanvre qui fournissent en cordages, voilures et tissu la plupart des habitants de l'archipel. Le sorcier a remis l'esclavage au goût du jour il y a de cela quelques années, et son exemple a depuis été abondamment suivi. Toussaint a décidé que les soldats du théocrate Shuen-Lo IV, qu'il avait l'habitude de massacrer lorsque ses navires croisaient sa route, seraient désormais réduits en esclavage. Je ne vous ferai pas l'injure de vous rappeler les innombrables méfaits dont s'est rendu coupable le théocrate en question. Qu'il vous suffise de savoir qu'en de telles circonstances, l'esclavage ne choque plus personne. D'ailleurs, la plupart des prisonniers préfèrent cultiver des champs de chanvre jusqu'à la fin de leurs jours plutôt que d'être livrés en guise de présents à une tribu de Caymans notablement peu avenante.

Frère, boute le feu au trou...

Les majartilleurs de Toussaint ont une technique bien personnelle pour calculer le temps que met la mèche pour atteindre la charge explosive après la mise à feu. Ils récitent « la prière du majartilleur » qui n'a de prière que le nom tant ses versets sont irrévérencieux : sa durée leur indique exactement le temps qu'ils ont pour se mettre à l'abri... au cas où.

L'Écrin

Cet îlot paradisiaque est le domaine de Bill Santanas, un capitaine nain soi-disant à la retraite, qui ne sort qu'une fois l'an pour attaquer tous les galions passant à sa portée.

La magie de l'archipel

Généralités

Akoual

La mer, à plus de mille lieues autour de Sergalane, est sous l'influence d'Akoual, un dieu qui dort au plus profond des fosses océanes. Ne désirant pas être réveillé de son sommeil pluri-millénaire, il influence subtilement la magie sur l'eau ou sur le rivage des îles. Ainsi, les magies liées à la terre, l'air, le froid et l'électricité sont légèrement diminuées, celle du feu est très affaiblie. Par contre la magie de l'eau est pratiquée sans restriction, et celle des rêves et des illusions est avantagée.

Les majartilleurs

Dans un univers où la poudre n'est pas inventée, ou encore sujette à moult problèmes, quelques magiciens ont inventé des sortilèges capables de propulser des boulets avec des bombardes. Ces magiciens, originaires de l'archipel de Sergalane, louent leurs services aux flottes importants, ou bien s'engagent sur un navire pirate.

Pour AD&D

L'influence d'Akoual

Les sorts faisant appel à la terre, l'air, le froid et l'électricité sont considérés comme étant d'un niveau supérieur à celui habituel. Les sorts de feu ont un malus de deux niveaux. Les sorts de rêve ou d'illusion sont considérés comme étant d'un niveau inférieur.

Bombarde mineure (Altération)

Niveau : 2
Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 coup
Temps d'incantation : 6 rounds
Zone d'effet : spécial
Dégâts : 2d6 + 6
Jet de sauvegarde : aucun

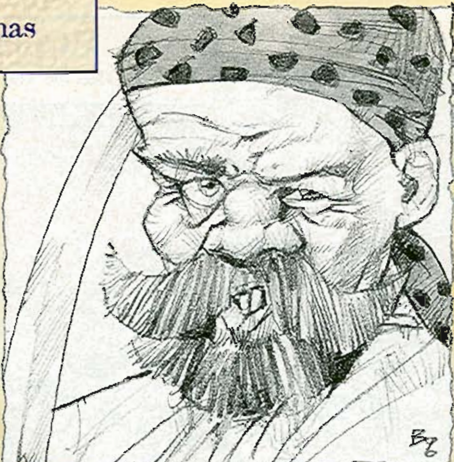
Le magicien pose un boulet dans un récipient créé à cet effet (appelé bombarde). Il y met aussi un peu de charbon et de soufre (composants matériels). Si on met le feu au mélange par l'intermédiaire d'une mèche, il explose, propulsant le boulet. Le sort ne fonctionne pas si le charbon vient à être mouillé.

Bombarde majeure (Altération)

Niveau : 3
Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 coup
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spécial
Dégâts : 2d6 + 6
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de lancer en même temps le sort Bombarde mineure (voir ci-dessus) sur 6 bombardes à la fois.

Bill Santanas



Santanas et son équipage passent le plus clair de leur temps à faire la fête et à dilapider leur fortune dans les îles voisines. L'Écrin n'abrite qu'une poignée de petites cahutes et quelques entrepôts où les pillards entreposent leur butin. L'île a la forme d'un anneau verdoyant, enserrant un petit lac d'eau douce. Santanas, célèbre pour ses colères imprévisibles, vit une existence de pacha dans ce cadre enchanteur. Lui et ses pirates (nains ou humains) se contentent de ce que leur offrent la mer et les arbres fruitiers.

Le dudu de Sergalane

Cet animal mythique vivait auparavant libre et heureux sur l'ensemble des îles. En moins de dix ans, ce lymphatique et dodu volatile a été exterminé par l'intermédiaire de keftedes, rôti, carpaccio, maffé et autres ragoûts. Le dernier spécimen a été embroché il y a douze ans par le capitaine Bill Santanas, pour une ridicule histoire de guano et de tricorne neuf.

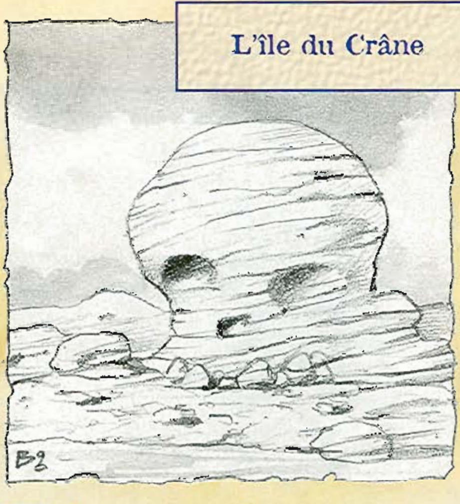
L'île du Crâne

Théoriquement placée sous la protection de Léon le Borgne, un des plus sérieux prétendants au titre de gouverneur de Sergalane, l'île du Crâne est en réalité fort inhospitalière. Elle tire son nom de sa forme très particulière, toute en rondeurs, et de son inexplicable aridité. La mer s'infiltre dans les nombreuses grottes qui déchiquettent la côte, et ce n'est que dans ces poches d'obscurité, que l'on dit truffées d'épaves, que l'on peut dénicher les fameux tikuls. Les tikuls sont de petits animaux mi-reptiles mi-poissons que l'on fait macérer dans de l'alcool de riz pour en renforcer la saveur. La boisson obtenue, très forte, provoque chez ceux qui en abusent des pertes de mémoire et de violents cauchemars. Léon le Borgne fait payer une taxe à toutes les embarcations des pêcheurs de tikuls. C'est sa seule ressource, en dehors de la piraterie… bien entendu.

Le fauteuil du chef

Quand Léon le Borgne vient à Port-Saphir, il ne se déplace qu'en chaise à porteurs. Il l'a fait fabriquer à partir d'une prise de guerre : le fauteuil de poupe dans lequel s'asseyait toujours, pendant les combats, le stratège impérial Hugues de Clomoreaux, sur le pont arrière de son vaisseau de guerre la *Triomphante*. Léon le Borgne a hérité depuis d'un second surnom : Pousse-toi de là que j'm'y mette !

L'île du Crâne



La locatapulte

Les pirates réalisent parfois de jolies prises grâce au système de locatapulte employé par des capitaines de navires marchands peu scrupuleux. « J'suis capitaine de galion sur une ligne régulière et j'veux m'empalmer un peu de fraîche sur l'dos de l'armateur. V'là la combine : je désarme mon bateau de ses quatre catapultes réglementaires. Arrivé au port, j'en loue autant que j'fais monter à bord. Une fois l'inspection passée, j'redescends les catapultes à terre et j'remplis l'espace dégagé par de la cargaison ou du passager, dont le prix du transport m'arrive directement dans la pogne, tout bénéf. Ah, bien sûr, si tu croises un pirate de Sergalane, forcément, ça va moins bien ! ».

Demain j'arrête

Il y a pirate et pirate. Conversation de marins autour d'un feu et d'une chope.
— Moi c'est ma dernière course.
Si la chance me fait revenir vivant,
je rentre au royaume de Tsinn ! En partant
j'étais un orphelin malingre promis à la mort,
à mon retour je pourrais m'offrir une ferme
dans les collines de T'sai Pimk, trouver
une belle et faire des enfants pour travailler,
boire et chanter avec moi !
— Tu es simple, Oraldo. Moi, cadet
d'une famille noble de T'sai Long, j'ai été
chassé par mes propres frères ! Aujourd'hui
je loue les démons chaque fois que
nous coulons un de leurs galions, et l'or,
je l'amasse pour lever une troupe contre
mon aîné… un jour.
— Vous rêvez, l'un et l'autre.
Qui d'entre nous amasse vraiment ses gains ?
Moi en tout cas, mon père m'avait fait clerc
de notaire. La chance m'a fait pirate,
et je ne demande à la vie que deux ivresses :
celle du vent, du soleil sur les voiles,
de la bataille au milieu des flots,
et celle des nuits chaudes
dans les tavernes
de Sergalane,
où je ne regarde
pas à la
dépense !



Fabrice Colin, Didier Guiserix, Jean-Marie Noël, Pierre Rosenthal. Illustration : Bernard Bittler. Carte : Philippe Balmisse



PROFESSION

Maître de l'ambiance

Maître de l'ambiance

Vous en avez assez des donjons aux pièces trop rectilignes, des PNJ-marionnettes dont on voit les ficelles et des scénarios d'enquête calibrés pour être joués en huit heures montre en main ? Bon. Il est sans doute temps de changer un peu d'air ! Par exemple, en allant jeter un coup d'œil du côté des « jeux d'ambiance »...

LE PERSONNAGE

Plus important que tout



Les « jeux d'ambiance » ont une particularité qui permet de les reconnaître au premier coup d'œil. Ils prévoient dans leurs règles un moyen de développer longuement le vécu des personnages avant leur première partie, et ce moyen fait largement appel à la créativité du joueur. Bien sûr, quel que soit le jeu, tout le monde bricole un passé à son personnage, mais ici, c'est une étape indispensable, largement formalisée, et à laquelle les auteurs consacrent des pages et des pages de conseils. Dans les jeux White Wolf, c'est le prélude, où le MJ et le joueur concerné jouent « en accéléré » l'enfance et la jeunesse du personnage. A Ambre, les joueurs doivent remplir un questionnaire du genre : « à quoi ressemblait la chambre de ton personnage lorsqu'il était enfant ? » ou « quelle fut sa première histoire d'amour ? ». Dans un genre légèrement différent, pour créer un personnage de Conspirations, il faut le doter d'un secret honteux et définir une ou plusieurs personnes ayant compté dans son passé... La procédure est parfois lourde, mais elle donne effectivement des individus qui ont plus de « couleur » que l'Investigateur standard, créé en vingt minutes (et qui, de toute façon, est promis à finir écrasé par un shoggoth dans pas beaucoup plus longtemps). Cela impose un petit changement d'habitude : il est préférable de créer son personnage en tête-à-tête avec le MJ, ou à la rigueur par deux, plutôt que d'y consacrer une séance où tout le monde crée son alter ego au vu et au su de tous.

A l'autre bout de l'existence du personnage, on constate que les PJ des « jeux d'ambiance » sont généralement plus durs à tuer, en tous cas beaucoup plus que l'individu standard de l'univers où ils évoluent. Les Ambriens sont des demi-dieux immortels, les vampires et autres loups-garous sont monstrueusement résistants, et les règles de Conspirations sont tellement gentilles qu'il faut vraiment beaucoup d'efforts pour arriver à tuer un personnage! Mais c'est assez logique. Après tout, le joueur a passé beaucoup de temps à développer son personnage, et le liquider au bout d'une heure de jeu n'aurait pas beaucoup de sens.

Par ailleurs, lors de la création, le MJ peut (et doit !) intervenir sur le passé du PJ, pour mieux l'intégrer au scénario prévu. Il peut lui conseiller de choisir une compétence particulière, lui interdire certaines professions... Ces interventions peuvent être légères, ou aller jusqu'au personnage prétiré.

Toutefois, l'idée n'est pas d'imposer au joueur un personnage au goût du MJ. Il s'agit simplement de modeler celui-ci en fonction de deux impératifs. Le premier, logique et évident, est le scénario. Mieux vaut que le groupe soit armé pour le résoudre. Comme toujours, s'il faut des espions subtils, évitez d'avoir une bande de gros bourrins. Le second impératif, plus complexe, est la formation d'un groupe... qui n'existe pas encore. Avec un peu d'habitude, on voit qui va s'opposer à qui, où naîtront les amitiés et où apparaîtront les conflits entre personnages... et ce qu'il sera possible d'en faire, d'un point de vue dramatique.

Bon, jusque-là, il y a peu de choses qui séparent nos « jeux d'ambiance » des jeux de rôle « classiques ». La clé est ailleurs. En fait, c'est que les relations entre les PJ sont plus importantes que le scénario. Les joueurs sont invités à passer des heures à discuter entre eux, non seulement de ce qui se passe autour d'eux, mais de leurs passés respectifs. Cela se produit presque automatiquement, dès que leurs backgrounds ont été correctement détaillés. Un MJ intelligent, et ayant réfléchi à son affaire, aura pris soin de leur préparer des interactions. Le personnage de Bertrand a été à Oxford ? Parfait ! Lorsque Manu demandera à jouer un Anglais, le MJ aura à cœur de savoir s'il a été, lui aussi, à Oxford. S'il s'agit du fils d'un docker, il lui demandera insidieusement ce qu'il pense des snobs qui fréquentent les universités pour gosses de riches... Les conflits entre personnages qui, dans beaucoup d'autres jeux, sont considérés avec méfiance, sont ici fortement encouragés... tant qu'ils restent à un niveau gérable par le MJ, et qu'ils n'entraînent pas de massacres inutiles. Pour reprendre l'exemple précédent, notre universitaire et notre fils de docker vont sans doute passer les huit ou dix séances suivantes à se traiter de « crâne d'œuf » et de « gros bouseux »... avant de se sauver mutuellement la vie, et de se rendre compte qu'ils sont, au fond, les meilleurs amis du monde.

Dernier point, qui perturbe souvent les MJ : les objectifs individuels des personnages priment eux aussi sur le scénario. C'est pour cela que ce type de jeu se prête si bien au « tête à tête » un MJ/un joueur. Si le personnage de Bertrand est officiellement un dilettante qui arrondit ses fins de mois en jouant les gentleman cambrioleurs, il serait dommage que les autres joueurs s'en aperçoivent trop tôt, et il est dommage de laisser cet aspect du personnage dans l'ombre. Il est infiniment plus satisfaisant de préparer un mini scénario autour d'un diamant à voler, puis de bloquer deux heures pour le jouer avec le Bertrand en question...

Posons le débat pour mieux l'esquiver

La notion de « jeu d'ambiance » nécessite une petite clarification. En effet, elle désigne à la fois une manière de jouer et une famille de jeux. Cette dernière compte notamment dans ses rangs la série du Monde des Ténèbres, *Ambre*, *Conspirations*... Le problème est que cette liste est d'autant moins limitative que n'importe quel jeu peut y être ajouté, selon l'humeur de meneur de jeu, jusque et y compris *AD&D*. Histoire de compliquer un peu les choses, tout le monde ne joue pas à, par exemple, *Vampire* comme à un « jeu d'ambiance » (1). Tout cela pour dire que le terme « jeu d'ambiance » est à utiliser avec des pincettes. Quand on fait la liste de ce qui fait la différence avec le jeu de rôle « classique », on se rend compte qu'il vaudrait mieux parler de « jeu de personnages ».

(1) En fait, certains jouent à Vampire comme personne n'ose plus jouer à AD&D, avec des feuilles de personnages en forme de listes de pouvoirs grosbillesques et des tas de PNJ hyperpuissants à combattre. Mais c'est un autre débat...

LE SCÉNARIO

Un accessoire encombrant ?



Quel scénario ? Non, non, je blague... mais pas beaucoup !

Pour schématiser grossièrement, *AD&D* et ses pairs descendent de Tolkien et des autres romanciers anglo-saxons du XXe siècle. En tant que manière de jouer, le « jeu d'ambiance » fait plutôt appel aux recettes des anciens auteurs de romans-feuilletons. Autrement dit, il devient difficile de penser en termes de scénario isolé, destiné à être joué en un temps limité. L'ambiance suppose, pour être développée, une campagne, si possible assez longue.

Ce n'est pas un travail si terrible que ça en a l'air. A condition que les personnages des joueurs soient bien développés, le MJ n'a besoin que d'un cadre et d'une vague trame. On reviendra plus loin sur le cadre. La trame, elle, diffère généralement assez peu de celle d'un scénario ou d'une campagne « classique ». La grosse différence avec une partie « traditionnelle » réside dans la manière dont les informations sont masquées par les interactions entre PJ, et diluées dans l'exploration du décor. Pour le reste, il y a toujours des adversaires, dont il faut déjouer les plans. Bien sûr, il y a des combats, des scènes d'action, mais ils ont tendance à passer au second plan.

Le cadre de la partie est l'élément fondamental, auquel le MJ doit apporter tous ses soins. Tous les « jeux d'ambiance » ont un environnement riche, qui met l'accent sur les relations humaines. Si vous avez besoin de vous en convaincre, regardez la cour d'Ambre, ou n'importe quelle cité revisitée à la mode de *Vampire*. Sur des dizaines de pages, on vous explique que Machin se méfie de Truc, mais s'entend bien avec Untel, qui est plutôt favorable à Truc, mais ce n'est pas grave parce

qu'il est amoureux de Bidule, et que ce dernier a prévu de tuer Machin dans un avenir proche. Vous suivez? Non? Parfait, les joueurs non plus! Ils finiront bien par comprendre, mais il leur faudra peut-être deux ou trois séances, pendant lesquelles vous aurez pu préparer la suite et décider si les relations entre ces quatre PNJ étaient essentielles ou accessoires...

Un MJ désireux de se lancer dans une campagne « d'ambiance » a intérêt à préparer beaucoup de PNJ. Détailler leur histoire n'est pas capital. En revanche, leurs relations sont d'une importance vitale, tout comme leurs projets. Ils doivent toujours rester énigmatiques, surtout s'ils sont plus puissants que les PJ. Les seconds rôles doivent, autant que possible, donner l'impression d'être des individus à part entière, vivants et difficiles à distinguer des PNJ vedettes (au moins au début).

La préparation du scénario permet une souplesse que beaucoup de MJ trouvent reposante... dans un premier temps. Au début de sa campagne, le MJ a juste besoin de savoir que le méchant de son histoire est Albert, qui veut utiliser Barnabé, Charles et Désiré pour faire aboutir ses plans. Ceux-ci devant s'étaler sur une dizaine de séances, il n'est même pas nécessaire de les définir avec précision. Une vague idée suffit... De toute manière, dans la mesure où les PJ n'ont pas de « mission » précise, et où ils sont lâchés dans un environnement qu'ils ne maîtrisent pas vraiment, ils n'ont aucun moyen de savoir de quoi il retourne. Ce n'est qu'avec le temps qu'ils se rendront peut-être compte que Barnabé agit bizarrement, et que ces derniers temps Charles quitte souvent la ville. Pour une raison qui ne regarde qu'eux, ils n'ont jamais voulu discuter avec Désiré, mais le comportement des deux autres a suffi à leur mettre la puce à l'oreille... A partir de là, ils décident d'interroger plein d'autres PNJ, qui se montrent plus ou moins utiles et leur donnent des informations plus ou moins complètes. A eux de les mettre bout à bout, de choisir un plan d'action... Si par hasard les PJ vont trop vite et sont en mesure de mettre Albert hors d'état de nuire au bout de deux séances, le MJ a toujours la ressource de décider que le malheureux est innocent, et que c'est Zoé qui a tout combiné pour lui faire porter le chapeau. Et si les événements deviennent brusquement incohérents, ce n'est pas parce que le MJ a oublié un chapitre de son scénario, mais parce que le véritable coupable vient de mettre en œuvre son plan génial (qui? quoi? Oh, on verra plus tard, à tête reposée...).

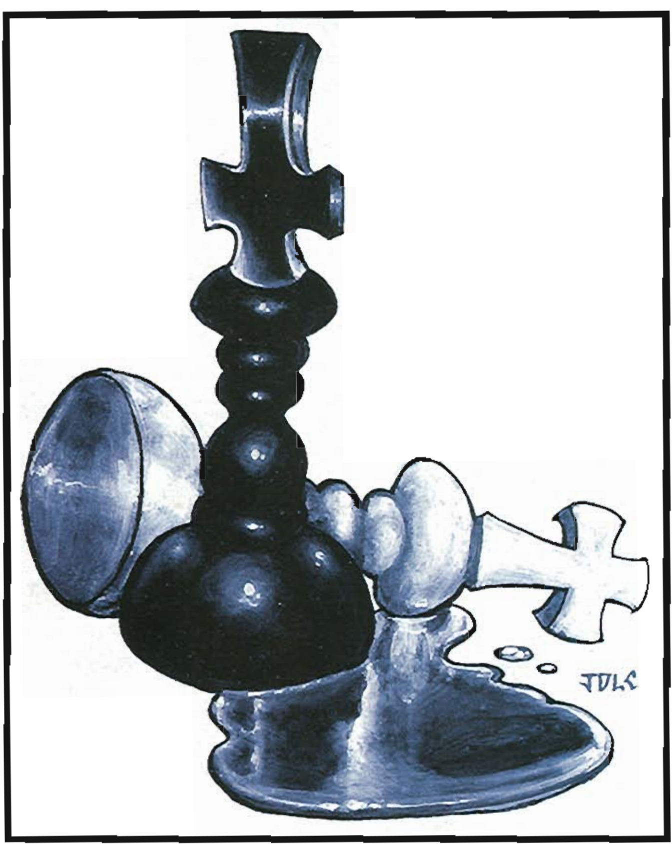


Le meneur de jeu

Un trois étoiles minimum



ien sûr, ce type de jeu fait massivement appel aux discussions, et exige un MJ capable de faire un peu de théâtre et, surtout, d'improviser. Ce n'est pas un exercice pour débutants! D'autant plus qu'il faut être capable de rendre les règles complètement invisibles (dans les « jeux d'ambiance » du commerce, elles sont généralement peu encombrantes).



Ici, le mot clé est « souplesse ». Il faut que le MJ soit capable d'adapter en un instant tout son scénario aux actions des personnages. Pour reprendre l'exemple précédent, que se passe-t-il si les PJ ne se rendent pas compte qu'il se passe des choses bizarres chez Barnabé et Charles?

La réponse standard est « s'ils n'ont pas compris, insistez lourdement jusqu'à ce qu'ils comprennent que nos deux compères sont liés au scénario ». Ici, c'est plutôt « s'ils n'ont pas compris, ce n'est pas grave, du moment qu'ils s'amusent ». S'ils préfèrent passer leurs séances à se disputer ou à poursuivre leurs propres objectifs, ça vaut peut-être le coup de laisser tomber le scénario... ou de le réorienter de manière à ce qu'il coïncide, « comme par hasard », avec leurs préoccupations du moment. Le gentleman cambrioleur de Bertrand a décidé de voler le fameux diamant rose du musée? Bon. Une fois sur place il se fait doubler par une autre équipe, envoyée par Barnabé sur ordre d'Albert. Ils disparaissent avec le diamant, mais laissent un indice qui conduit à Ernest (un sous-fifre de Barnabé), puis à Barnabé lui-même... Il ne reste plus qu'à décider ce que Albert veut faire de ce fichu diamant (il est peut-être maudit?), et le tour est joué! De toute façon, ce genre de situation fait plutôt plaisir aux joueurs (en leur donnant l'impression que leurs idées sont prises en compte) et aux personnages (qui ont la sensation d'être importants, puisque l'ennemi a les mêmes objectifs qu'eux).

Dans la liste des mots clés, pas très loin derrière « souplesse », il y a « connaissance des joueurs ». Un MJ qui connaît bien son auditoire peut arriver à la partie avec une demi-page de notes. Il ne lui reste plus qu'à garder ses oreilles grand ouvertes, et à se préparer à rattraper des balles au bond. Un petit incident dérisoire entre deux PJ peut devenir prétexte à un scénario de plusieurs séances, si le MJ sait faire monter la sauce. Un quidam a vu des choses qu'il n'aurait pas dû voir, et Bertrand et Manu se disputent pour savoir ce qu'il convient d'en faire. Faut-il s'en débarrasser, le recruter, lui faire peur jusqu'à ce qu'il n'ait plus envie de parler? Une demi-heure de débat n'amène pas de conclusion nette. A l'inspiration, le MJ décide que le quidam va essayer de vendre son histoire à la télévision. Lorsque les PJ reviennent le voir, ils tombent sur une équipe de tournage. A partir de là, tout peut arriver...

Bien sûr, avec des tas de PNJ à gérer sur une longue durée, le MJ a énormément de travail. Quant aux joueurs, ils doivent souvent se souvenir de petits détails évoqués cinq ou six séances plus tôt (au rythme d'une partie tous les quinze jours, cela veut dire qu'ils doivent se remémorer quelque chose qui s'est produit il y a trois mois, et si ça se trouve, c'était à un moment où le livreur de pizzas sonnait à la porte).

Pour ces deux raisons, il est indispensable que les joueurs prennent des notes, et il est souvent nécessaire qu'ils les convertissent en un « journal de bord », dont ils transmettent un double au MJ. Cela aide ce dernier à voir ce que les joueurs ont compris (et ce à côté de quoi ils sont passés!). A défaut, une simple photocopie des notes suffit...

En définitive, à condition d'être souple et imaginatif, maîtriser « ambiance » n'est pas une tâche si dantesque qu'il y paraît. Et du côté des joueurs, c'est un tel plaisir que cela vaut la peine de s'y risquer!

Tristan Lhomme
illustration : Jean-Dominique Lavoix-Carli

Petites annonces

ACHATS

— Achète Cthulhu écran 4e éd. + campagnes, Mythos et X-Files collection complète. Antoine au 01 45 20 50 28.
— Ach. anciens suppléments pour Battletech (prix neuf si bon état). Rodolphe au 05 61 26 20 10.
— Ach. éch. cartes Spellfire 4th édition + boosters ttes séries. Contactez N. Paprocki – 83 rue du Fbg St Martin – 75010 Paris. Tél. : 01 53 19 97 81.
— Ach. fig. Man'O War pour Flottes Imp. Elfe, naine et naine du chaos. Olivier au 01 30 43 14 54 (78 Guyancourt). Urgent !
— Urgent ! Ach. JdP Mutant Chronicles : Siege of the Citadel (achète à tout prix en bon état). Tél. : Ismaël au 03 89 80 16 15.
— Ach. ASL ou SL Mr Varennes G – Route de Bellegarde – 38270 Bellegarde Poussieu. Tél. : 04 74 84 86 56.
— Ach. cartes de Deus. Legendre Florian au 02 33 53 50 47.
— Achète les premières figurines Citadel en socle plomb Donjons & Dragons 1980 1985. Mr Khames – 20 rue des Jardins – 34830 Clapiers. Tél. : 04 67 59 16 59.
— Deutschmann Thierry – 6 rte de Bischwiller – 67500 Haguenau. Rech. cartes Magic 23 RV-4e Ed ; 10 TN, 14 FE, 11 EG, 6 AL. Attends vos listes. Urgent !

DIVERS

— Je peins vos figurines toutes échelles/époques échantillon sur demande. Laurent au 05 61 90 24 89.
— Fanzine Labyrinthe spécialisé Warhammer JdRF disponible boutique Descartes – 52 rue des écoles – 75005 Paris.
— Artiste peintre vous offre ses admirables services ! Tarifs avec photos à Guillen Orlando – 32 pas. du Désir – 75010 Paris.
— Je dessine vos personnages de JdR comme vous l'imaginez. Contactez Vincent au 01 46 78 68 00.
— Cherche correspondants de tous poils (mages, lutins, paladins, dragons...) pour partager univers communs (Ars Magica, RdD, Mage, Changelin...) et découvrir nouveaux horizons de jeux. Pascal Réty – 52 rue Guynemer – 92400 Courbevoie.

PARTENAIRES

— Cherche joueurs sur 75 et RP 20 ans + pour JdR historiques 17ème et Moyen Âge. Contacter Manuel-Albert au 01 48 91 62 70.
— Urgent ! Recherche MJ et PJ dans la région de Pont-de-Beauvoisin 38. Nous sommes un groupe (6) de non-initiés. Contacter Cyrille au 04 76 37 02 82.
— Ch. J. et MJ sérieux ! Pour parties régulières à Colmar (68). Tél. : 03 89 80 16 15 après 18 h.
— MJ Strasbourg et env. cherche joueuses (eurs) pour JdR. Tél. : 03 88 84 34 97 soir à Jani. Seul l'intérêt est exigé pas la qualité !
— Vétéran (vieillard?) proche de trentaine (d'années) cherche partenaires pour tout JdR. Tél. : 02 99 63 27 65.
— Cherche joueurs Warzone sur Paris et IdF + de 20 ans. Tatoo 06 04 35 55 73.

ÉCHANGES

— Échange ou vends collection X-Files CCG comprenant rares, vitales, communes et peu communes. Stéphane au 01 48 69 05 58 de 18 h à 21 h.
— Éch/vds/ach. cartes METW (Ltd), Illuminati. Cherche partenaires. S Baffi Luigi – Rue Rogers 4D – 17010 Shape Belgique. Tél. : 00 65 36 14 34.
— Échange achète cartes Guardians. Tél. Yann au 02 40 46 17 62.
— Échange cartes Star Trek NG + Q. Continuum + Alt. Universe. Tte proposition à négocier au 02 41 88 51 19 (Patrice 21 h-22 h).

CLUBS

— Yoda club de JdR : venez-nous rejoindre dans notre univers infini ! Contacts et infos : 24h/24 et 7j/7 : 3615 INFODEX Code YODA.

VENTES

— Vends jeux Macintosh : Warcraft I (250 F), M4-Sherman, Super Wing Commander, Guignols Info, Star Trek 25e (150 F l'un). Frank au 01 42 08 96 92.
— Vds Elric 120 F + Melnibone 120 F, Star Wars 100 F, La Terre Vivante (Torg) 70 F + 3 supp. RuneQuest (250 F). Appeler Thierry au 01 42 87 81 96.
— Vds figurines Citadel prix intéressant. Demander Cyril au 01 42 23 65 00.
— Vds JdR : AdC, Space Master, Kult, Loup-Garou, lot 2000 cartes Magic, cartes Kult. Échange cartes Netrunner. Erwann au 02 97 39 84 84 (56).
— Collectionneur vend vieux scénarios AD&D et Greyhawk. Laurent au 01 39 59 06 49 (dom) ou 01 41 23 48 04 (bur).
— Vds Shadowrun, Star Wars + écran + Gal. Cracken, Gurps Conan, Doc. Chestel, Car Wars. Moitié prix à débattre avec Hervé au 03 20 44 71 03.
— Vends Space Hulk nouvelle version, neuf peu servi + 4 White Dwarf 510 F port inclus. Alain au 02 35 48 01 35 (76620 Le Havre).
— Vds Mage + supp. Pendragon et Shadowrun. Olivier au 04 67 94 48 49 (34300 Agde).
— Vds JRTM 2ème édition + Léviathan, état neuf tous les 2 à moitié prix. Vds aussi Space Crusade + Chevalier du Labyrinthe. Sylvain au 01 64 23 59 10.
— Vds cartes Magic. Vds équipe Elfes-Noir Blood Bowl. Écrire à Frédéric Hug – 39 rue de Fislis – 68480 Oltingue. Tél. : 03 89 07 30 37 bas prix.
— Vds collection Magic (Mox-Juzam-Library-Guardian-Icy-Diamond. 40 Lands doubles...) + B. Bowl + 50 Livres d. v. é. le héros. Tél. : 03 82 50 94 13 Brice 18 h.
— Vds Nightprowler + écran + suppléments n° 1 et 2, Bloodlust + supp. n° 6. Le tout TBE. Contacter Philippe après 19 h au 01 43 45 24 58.
— Vds, éch. très nombreuses cartes Middle Earth bord noir (+ extensions), vds Star Wars petit prix. Vds Casus n° 3 à 90. Tél. : 01 44 23 93 79.
— Moins 30 % Mage + écr., Merce. + écr. + 2 supp., Shadowr. 2è éd. + écr. + 1 supp. et 1ères éd. moins 50 % : Rêve de D., INS/MV, Gurps. tt état neuf. Tél. : 01 42 53 19 89.
— Vds éch. cartes Star Wars & Magic. Vds Kult (livre de base) TBE. Contacter François le week-end au 04 79 37 58 30 (73400 Ugine).
— Fig. Warzone (tt Armées) contacter Fabien au 04 78 45 14 62.
— Figs Warzone (Imp.) vds au plus offrant. Thomas le soir au 04 78 45 26 73.
— Vds petite armée Elfe noire. Prix env. -30 %. Ch. joueurs (Martigues et sa région SVP). Thomas au 04 42 80 18 45 (13500 Martigues).
— Vds Vampire + G. du joueur + écran : 300 F, INS/MV 100 F, Shadowrun + Grimoire + écran : 250 F. Demander David au 02 43 28 58 82.
— Vds cartes Magic 4ème, Ice Age, Alliances, Mirage, etc. Envoyez demande à Wantz Donat – 31 rue Raspail – 02100 Saint-Quentin.
— Vds Man'O War + Fléaux des Mers. Jean-Hugues au 02 37 28 02 86 Chartres 28000.
— Vx MJ vds tout son matos fig. CB jeux divers possibilité lot total prix + que réduit. Tél. : rép. 04 74 73 68 87 ou en soirée.
— Vends Starter Kabal Intervention Divine Spellfire + JdP Igor Eric au 02 40 28 55 51. Achète aussi livres heroic fantasy.
— Vds superbes décors pour Warhammer, WH40K et Necromunda. Sébastien au 03 83 43 17 47.
— Vds gants en cotte de mailles pour GN type boucher neuf 1000 F vendus 300 F. Fischer Fabien – 4 rue de la Fonderie – 68620 Bitschwiller.
— Vends neuf (sous plastique) CD musique JdR Instants Ardents-Variations Ludiques à 95 F. Y. Joubaud – 18 rue L. Guilloux – 44100 Nantes.
— Vends Mutant Chronicles très bon état 140 F. Demander Guillaume au 01 69 00 31 61.
— Vds Suprématie 160 F et Scales 150 F TBE frais de port compris. Contacter Walter au 02 97 83 54 98 le week-end Lorient 56100.
— Vds tous suppléments en vf pour AdC + Vampire + vieux Casus. Tél. Olivier au 02 32 21 32 68 (27).



Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée. Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n° 101
Parution n° 102 : 5 février 97. Date limite : 14 janvier 97.

Classement

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

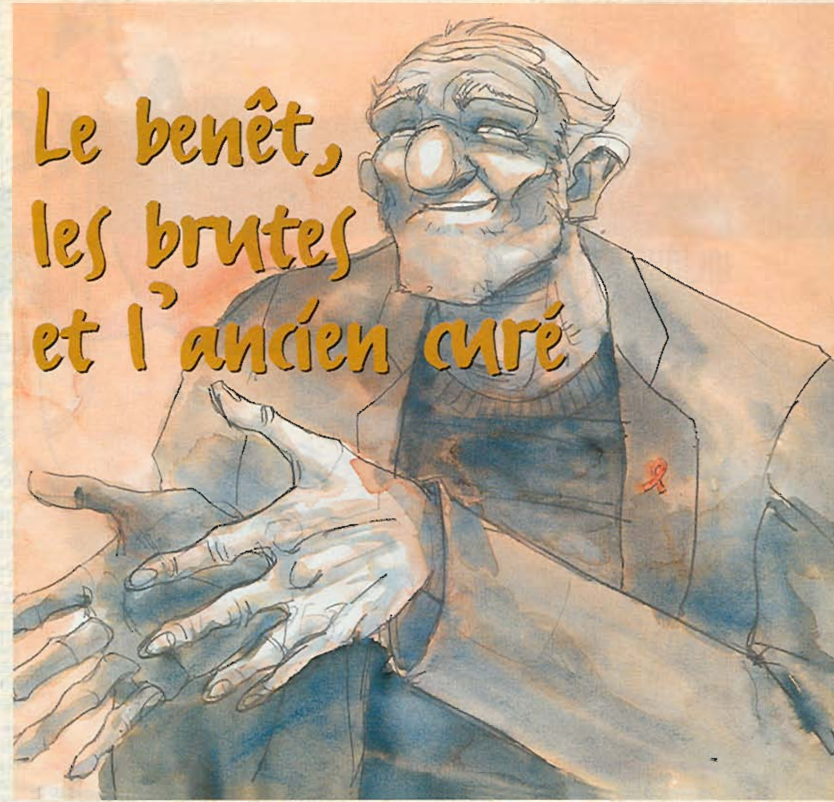
Glossaire

Abréviations : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.
AD&D : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).
Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.
Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.
D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).
Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.
Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).
GN : Grandeur-nature.
Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).
Grosbill (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.
Grosbillisme : Façon de jouer du joueur grosbill.
Jeu de cartes (à jouer à et collectionner) : Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.
• **Paquet de base** (ou starter) : règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer.
• **Pochette-recharge** (ou booster) : Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.
Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.
JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils viventen interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.
JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.
MJ : Meneur de jeu, qui dirige la partie de jeu de rôle.
Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).
Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).
PJ : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).
PNJ : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).
Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.
Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.
Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.
Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.
Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.
Semi-réel : Autre terme désignant le grandeur-nature.
Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.
Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Dans la vie, il y a des règles aussi (mais elles ne se voient pas!)

Résumé des épisodes précédents. Notre héros, après avoir rencontré un apprenti philosophe chinois, s'est entendu dire que « le jeu de rôle est un espace de simulation du libre arbitre » (CB n° 99). Perplexe, il en parle avec sa nouvelle amie qui lui fait remarquer qu'un « personnage idéal » (CB n° 100) de jeu de rôle n'existe pas, car il est obligé de faire des compromis en raison de situations extérieures au jeu...

Le benêt, les brutes et l'ancien curé



Jean-Luc, croqué par Nicolas Ryser.

14 juillet 1996. Alors que j'arrivais place Charles de Gaulle, je me mis à chercher Feuille de thé du regard. Drôle d'idée que ce rendez-vous. Il y avait du monde partout, des badauds de tous pays, de toutes couleurs. Un « hello » fit me retourner, et la jeune fille me prit la main, me laissant à peine le temps d'esquisser un bonjour.

« Dépêchons-nous, le "Häagen-Dasz" est ouvert et j'ai réservé la table du premier, à la fenêtre. De là, nous pourrons voir le défilé. »

Ainsi fut fait, devant un mélange vanille et noix de pecan. Décidément, Feuille de thé avait un penchant prononcé pour les entremets.

« Pourquoi voulais-tu voir ce défilé ? lui demandai-je.

— Parce que ce sera sans doute le dernier que je verrai, me répondit-elle. Je suis peu souvent à Paris en juillet.

— Mais il y en aura d'autres de défilés, non ?

— Allons ! Tu sais que votre service national va être supprimé d'ici deux ou trois ans...

— Oui et alors ?

— Hé bien le 14 juillet, c'est la fête du peuple français, qui célèbre la victoire de la démocratie sur l'arbitraire. Et si l'armée défile, c'est parce que c'est la seule institution où tout le monde se retrouve, toutes classes confondues, à cause de la conscription. Dans trois ans, faire défiler l'armée, ce serait faire démonstration de puissance et non plus d'unité, tu ne crois pas ?

— Je crois surtout que tu es un peu traumatisée par les défilés de Pékin...

— Tu as sans doute raison. Mais je ne voulais pas faire de politique, juste réfléchir aux conséquences futures d'actes actuels. Voir un peu plus loin que l'action immédiate. Même dans ses conséquences les plus futiles. Et ce soir, j'irai danser place de la Bastille », ajouta-t-elle pour clore la conversation.

Un peu plus tard, dans le RER qui nous amenait en banlieue sud, je lui demandai de me parler de la personne qu'elle voulait me faire rencontrer.

« Tu verras, il est un peu bourru, la cinquantaine passée. Il a été prêtre ouvrier, puis s'est défroqué et a fait des études d'ethnologie et de sociologie. C'est lors d'une de ses conférences, à l'un de ses retours d'Afrique, que je l'ai rencontré. Il y a trois ans, il a arrêté d'être prof, et est maintenant animateur socioculturel dans un centre pour adolescents. »

Je crois que je me souviendrai longtemps de la poignée de main de la montagne de muscles qui nous ouvrit la porte. Le mot « ogre » me vint aussi à l'esprit.

« Salut moussaillon, me dit-il. Alors c'est lui que tu m'amènes, ma douce. Oh, je vois que tu prends des notes. Appelle-moi plutôt Jean-Luc dans ton carnet, et on restera amis. Ça fera plaisir à un copain à moi. Bon, je vous offre un chouchen et on cause. Tu m'expliques ce que tu veux de moi, et moi je te réponds, ça te va ? »

Pris dans la tourmente, je me retrouvai donc à une table nappée de toile cirée, un verre suspect devant moi. Commençant une nouvelle page, je demandai à « Jean-Luc » ce qui l'avait amené à proposer du jeu de rôle à des ados à problèmes, et ce que le jeu de rôle leur apportait.

« Ah, je te vois bien là. Écoute bien ce que je vais te dire, c'est pas en cherchant des justifications pseudo socio-cul que tu vas le réhabiliter ton hobby. Ceux qui ne veulent pas écouter sont tous les mêmes. Ils n'entendent que ce qu'ils veulent, ce sont eux aussi qui interdisent la méthadone dans mon centre d'aide aux drogués. Tu les laisserais faire, ils interdiraient l'aspirine si la télévision leur présentait le sujet à sa sauce. Imagine : un homme sur dix millions fait une allergie à l'aspirine, allons-nous tous nous laisser tuer par les trusts pharmaceutiques ? Non ! Essayons plutôt les granulés au sucre et croyons en la réincarnation !

— Jean-Luc, tu n'aurais pas déjà un peu bu ? lança Feuille de thé avec un air de reproche.

— Hein ! Non, enfin à peine. C'est juste que je viens de me faire retirer une subvention parce que pour acheter des dés pour le centre, j'avais mis : accessoire de jeu de rôle. La mairie me l'a refusé. "Nous n'encourageons pas les pratiques douteuses" m'a dit l'adjoint à la culture. Je crois que la prochaine fois, il m'interdira les ballons de basket, du moins ceux qui ne sont pas blancs.

— Pardon, intervins-je, et le jeu de rôle ?

— Ah oui. Hé bien, le jeu de rôle, ça ne plaît pas d'emblée aux jeunes défavorisés, comme on dit. Moi j'ai commencé par leur faire faire du basket, du foot. C'est pas mal pour l'esprit d'équipe, mais ça favorise un peu aussi l'esprit de clan, la baston. Alors j'ai essayé les jeux de société. Mais les règles c'est trop prise de tête pour eux. Je pensais avoir la solution avec le jeu de rôle, qu'un instituteur m'a fait découvrir. On raconte des histoires, on s'entraide. Bonne idée quoi ! Mais tout de suite, ils m'ont dit que c'était un jeu de gonzesses, comme jouer à la poupée. Bref, j'étais mal ! Coup de bol néanmoins, quand je leur ai sorti les dés à huit et dix faces, ils ont été comme hypnotisés. Ils croyaient pas que ça existait. Puis j'ai commencé tranquille. Genre : si tu étais un héros de film, et que tu veuilles mettre une baffe au keum qui t'insulte, on dirait que tu réussis si le dé fait de 1 à 8. D'accord ? Là, pour l'instant, on n'a pas évoqué la création de personnage, ils imaginent juste être « un autre », c'est tout. Et c'est déjà pas mal. Le mieux, c'est quand l'un a voulu foutre sur la gueule à l'autre parce qu'il avait pris un trésor, et que j'ai réussi à les faire se battre dans le jeu, et pas autour de la table. »

Je demandai à Jean-Luc de développer un peu le sujet, de me narrer quelques anecdotes. Mais en fait, il utilisait juste quelques notions du jeu de rôle. Ce qui l'intéressait, c'était de « socialiser » ses ados. Finalement, nous arrivâmes à la fin de notre entretien.

« Mon gars, je crois que tu recherches trop de vertus à ton jeu. C'est comme tout, c'est ce que tu en fais ou ce que tu en penses qui compte, comme pour une autre activité sociale telle la belote ou le théâtre. Allez, ça m'a fait plaisir de revoir la petite. Et reviens quand tu veux ! »

Sur le trajet du retour, je m'ouvris à Feuille de thé de mon relatif désappointement.

« Ah évidemment, tout le monde ne croit pas que le jeu de rôle est la chose la plus importante du monde ! Mais ne t'en fais pas. Après les vacances, je te ferai rencontrer un créateur de jeu, qui se dit aussi artiste. Je suis sûre que ça te plaira. Allez, je te rappelle en octobre. »

Et elle me planta là, sur le quai du RER, non sans m'avoir fait un rapide baiser sur la joue.

(la suite au mois prochain)

Axel Preinat



Adaptations Simulacres
En page 64.

Accessoire Casus Belli
Pour *Star Wars* : le mémento du joueur en pages 65 et 66.

p. 36 — **Les yeux d'Amon**
POUR L'APPEL DE CTHULHU



p. 40 — **Le roi, les comploteurs et l'ingénue**
POUR VAMPIRE : L'ÂGE DES TÉNÈBRES

p. 44 — **Le Réseau Divin**
ÉPISODES 4, 5 ET 6.



p. 48 — **Les remords du comte Arnulf**
POUR GURPS



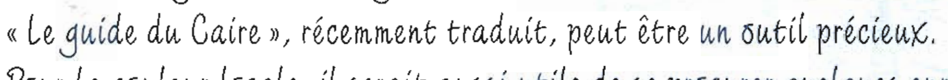
ET LE SCÉNARIO GRAND ÉCRAN POUR SHADOWRUN
Tout le monde ne s'appelle pas Orphée ! — p. 52

Un scénario Casus Belli pour

L'APPEL DE CTHULHU

Les yeux d'Amon

Ce scénario, qui se déroule au Caire, est idéal pour des joueurs, des personnages et un Gardien des Arcanes expérimentés, connaissant bien les rouages de l'investigation.


« Le guide du Caire », récemment traduit, peut être un outil précieux.
Pour la couleur locale, il serait aussi utile de se procurer quelques enregistrements d'Oum Khalsoum.


« Ne crains rien, voyageur. Tes yeux voient ce que ton esprit ne veut pas comprendre. Tes sens comprennent ce que ta raison ne peut accepter. Ta foi accepte ce que le monde rejette. Ne crains rien, voyageur. Viens dormir, toi aussi, viens nous rejoindre dans les bras d'Amon. Viens rêver avec lui. Entre en lui et, comme nous, redeviens un dormeur. »

Chant initiatique des prêtres d'Amon. Ce texte, du IIe siècle avant JC, fut découvert dans la Vallée des Rois en 1905, et traduit par Sidney Flowergate, de l'université du Caire.

Ouverture : une soirée à l'Opéra

Dans un murmure sourd, le rideau se lève. L'orchestre achève d'accorder ses instruments. Les Investigateurs se trouvent à l'opéra du Caire pour entendre un récital d'Oum Khalsoum, cette jeune prodige dont tout le monde parle. La salle est comble, et l'ambiance est propice au bavardage. Toute la haute bourgeoisie égyptienne est présente, ainsi que nombre d'Occidentaux, Anglais et Français pour la plupart. Les bougies s'éteignent peu à peu, le récital commence et la magie opère instantanément. Captivé par la voix d'Oum, la salle oscille entre l'exaltation et les larmes. Vers la fin du concert, un silence tombe sur la salle comme un couperet, le temps d'un très long morceau quasi hypnotique, dans lequel Oum psalmodie sans cesse le nom d'Amon-Gorloth. Faites un jet secret sous la compétence Mythe de Cthulhu des Investigateurs. Une réussite fait résonner un vague écho dans leur mémoire. Amon-Gorloth est une obscure divinité du Mythe, mais en dehors de son nom, ils ne savent rien sur elle. Soudain, deux Égyptiens se lèvent brusquement, insultent la diva, brandissent le poing, crachent sur la scène... Si quelqu'un comprend l'arabe, il réalise qu'ils parlent de « sacrilège impie », de « révoltante parodie », « d'usurpation »... Les deux hommes sont des Dormeurs (voir plus loin). Ils sortent de l'opéra et, après avoir pris un taxi, vont contacter un de leurs chefs. Le récital s'interrompt tout de suite. Oum quitte la scène. Quelques minutes plus tard, le chef d'orchestre, confus, annonce que Mlle Khalsoum ne se sent pas très bien. Si les PJ sont piqués par la curiosité, ils peuvent faire un saut dans les coulisses. Là, deux gardes du corps (des hommes de Kémal, le compositeur attitré d'Oum) les empêchent de voir la chanteuse. Oum, qui ne décolère pas, est ramenée à son domicile par son chauffeur. Kémal, lui, tente de retrouver les deux agresseurs, mais sans succès.

En quelques mots...

Nadjeb Kémal est un nationaliste extrémiste, doublé d'un gangster particulièrement au fait des subtilités du trafic des drogues dures. L'Égypte des pharaons l'intéresse, mais il lui préfère un passé plus récent. Depuis sa plus tendre enfance, il rêve d'un monde arabe enfin uni, et a le sentiment d'appartenir à une nation visionnaire qui n'a pu accomplir son destin à cause de l'Occident. Ses actions terroristes ne l'ont, jusqu'ici, pas mené très loin : quelques bombes, quelques brochures, quelques pamphlets... Son mouvement (Al Jouara, ce qui veut dire « le bijou ») oscille entre terrorisme et gangstérisme. Le gouvernement ne le recherche pas très activement, d'autant plus qu'il bénéficie d'une couverture exceptionnelle : compositeur. Il est, notamment, le créateur des plus récentes chansons d'Oum Khalsoum. Il y a de cela deux ans, au cours d'une « opération » chez un antiquaire coupable de revendre les merveilles du passé aux touristes occidentaux, Kémal a trouvé un antique volume, le *Livre du soleil*. Curieux, il l'a parcouru et est tombé sur de multiples références à Amon-Gorloth, un Grand Ancien ayant régné sur le panthéon égyptien traditionnel. Voyant l'histoire de son pays revisitée de fond en comble, il a pensé, après avoir traversé une très grosse période de crise, à détruire ce livre hérétique. Malheureusement, il s'est ravisé. Amon-Gorloth, s'il existe, peut redonner son glorieux passé à l'Égypte, remettre un pharaon ou un calife (lui, par exemple) sur le trône et rendre à son pays la place qui lui est due sur l'échiquier mondial. Oum Khalsoum, ralliant derrière elle tout le peuple arabe, est devenu son meilleur argument. Par elle, il va tenter de sensibiliser la population au culte d'Amon, divinité bienfaisante. Il vient donc d'écrire sa plus belle chanson, mélopée enchanteresse et poétique, longue comme un fleuve, glissant harmonieusement sur les flûtes et les violons. Murmurante comme une prêtresse, Oum Khalsoum répète inlassablement le nom d'Amon-Gorloth, créateur du Nil et de l'équilibre de l'univers. Depuis que la chanson existe et qu'Oum parcourt les pays arabes, on se surprend à penser, dans tous les milieux, que les dieux reviendront un jour, ramenant avec eux le souverain divin et son héraut, Oum.

Amon-Gorloth

Amon-Gorloth est un Grand Ancien relativement placide qui dominait l'Égypte antique. Il résidait dans un gigantesque palais à colonnes près de la Vallée des Rois, alors connue sous le nom de Gz-eh.



Rêveur éternel, sa puissance onirique, capable de pénétrer la réalité et de la modeler à sa guise, avait fait de la vallée du Nil un havre de paix et d'opulence. Et puis, les temps ont changé, les étoiles ont cessé de lui être propices... Amon-Gorloth est endormi sous terre depuis maintenant 3000 ans, comme ses frères les Grands Anciens. Les sables égyptiens, imprégnés de ses rêves, ont cependant conservé son corps titanesque. Certains de ses prêtres les plus assidus ont secrètement perpétué son culte, en créant notamment des petits mausolées qui permettaient l'accès à son corps monstrueux. Perchés sur des passerelles de bois, ils jetaient des génisses dans son estomac.

Le culte s'est éteint au XV[e] siècle pour renaître en 1906. Cette année-là, il fut ressuscité par un professeur d'université, Sidney Flowergate, après la découverte d'une énigmatique prière, qui l'a mis en contact avec l'esprit du dieu.

Dans les yeux d'Amon

Les nouveaux fidèles d'Amon-Gorloth se sont baptisés les Dormeurs. Leur but n'est plus de réveiller Amon, mais de contempler de l'intérieur les miroirs de ses pupilles, qui ont vu passer des millénaires d'histoire humaine et cosmique. Ils espèrent aussi avoir accès à ses rêves divins. La confrérie n'est pas très puissante, et les Dormeurs ne sont pas nombreux. Les têtes pensantes du culte sont Sidney Flowergate, un universitaire; Rjai Shokbar, un peintre égyptien; et Doran Veræhagen, un photographe australien fasciné par les peintures mystiques de Shokbar. Il faut y ajouter quelques hommes de main. Dans l'ensemble, ce sont des gens intègres, compétents et soucieux de préserver un secret protégé depuis l'Antiquité. Deux des Dormeurs étaient présents à l'opéra quand Oum chanta la gloire d'Amon-Gorloth. Or, elle n'a jamais eu de contact avec le culte. Celui-ci, découvrant des concurrents, est sous le choc. Du coup, Flowergate décide d'avancer la date de son voyage vers les yeux d'Amon.

Un mystérieux enlèvement

Si les Investigateurs ont rencontré Kémal, ou s'il se sont fait connaître d'une manière ou d'une autre, il les fait mander à son domicile tôt le lendemain matin. Il habite une suite au dernier étage de l'hôtel *Sémiramis*, gardée en permanence par deux de ses hommes. Il ne désire pas alerter la police, par crainte d'une mauvaise publicité. Oum Khalsoum a disparu de son domicile hier soir. Kémal avait laissé deux hommes de garde devant son appartement après les curieux événements de la veille mais, ce matin, ils se sont aperçus qu'Oum a été enlevée pendant la nuit. Kémal ne désire pas appeler la police (cela lui ferait une trop mauvaise publicité), mais il propose aux Investigateurs de prendre les recherches en main. Il paye vraiment très bien... La carrière de Kémal dépend d'Oum, il en est bien conscient. Il veille cependant à ce que Investigateurs ne mettent pas trop le nez dans ses affaires (surtout ce qui concerne Amon-Gorloth). Par précaution, il les fait suivre par deux employés assez balourds, Abdul et Karim.

Un parfum de palmiers

L'appartement d'Oum Khalsoum est une belle résidence blanche à l'abri des palmiers, sur les bords du Nil. Quand ils entrent, les Investigateurs comprennent qu'ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à elle. Les deux gardes laissés par Kémal ont été assommés et la maison a été mise à sac. Si vous avez des velléités d'action, les PJ surprennent un ou plusieurs Dormeurs en plein pillage. Les intrus s'enfuient par la fenêtre, et vous pouvez déclencher une folle poursuite à travers le bazar de Khan el-Khalili, qui se trouve quelques rues plus loin. Si l'un des Dormeurs est tué ou pris, découvrir son identité est facile (c'est un marchand du bazar). Il s'enferme dans un mutisme total, et ne parle d'Amon que sous la torture. Les Dormeurs cherchaient des indices sur Amon-Gorloth. Il n'y en a évidemment pas: Oum ne savait rien du dieu. En revanche, les PJ peuvent trouver un paquet de lettres d'admirateur, signées W. Jones, à tendance nettement névrotiques. Sur les murs, encadrées, plusieurs belles photos touristiques. Sur l'une d'elle, Kémal et Oum, enlacés, posent devant les pyramides. Toutes ont été prises par Doran Veræhagen, un Dormeur qui a trahi sa secte en échangeant à Kémal quelques secrets contre de la drogue.

Un admirateur trop pressant

Oum a en fait été enlevée par Waldo Jones, un admirateur, ami de Kémal et amant de Doran Veræhagen, le photographe. Oum a refusé de l'épouser à plusieurs reprises et Jones, psychologiquement très fragile, l'a enlevé. Il l'a enfermée dans un appartement en ruine des quartiers pauvres, où il essaye désespérément de la convaincre de l'épouser. Tout kidnappeur qu'il soit, Jones n'a rien à voir avec le cambriolage du matin, qui est l'œuvre des Dormeurs.

En revanche, la veille, en compagnie d'un ami, il a enlevé Oum. Un mouchoir imbibé de chloroforme a suffi à calmer la fureur de la diva... Jones, pressé par le temps, ne s'est pas soucié d'effacer ses traces. En temps normal, il habite un immeuble proche des grands hôtels touristiques. Ses voisins, d'une voix pincée, déclarent souvent le voir avec un grand monsieur blond, à l'accent étranger, au nom très compliqué, qui passe fréquemment la nuit ici (il s'agit évidemment de Veræhagen). Si les PJ lui rendent visite le matin, Jones n'est pas chez lui. S'ils passent dans l'après-midi, son appartement, à la décoration très féminine, a également été cambriolé. Il est rempli de photos d'Oum, au dos desquelles se trouvent la signature et l'adresse du studio de Veræhagen. Un jet de TOC permet de découvrir ses bulletins de salaire. Jones travaille pour un hammam fréquenté par les intellectuels étrangers. Ses comptes sont bien tenus, et un jet de Comptabilité apprend aux PJ qu'il s'est porté acquéreur, il n'y a pas longtemps, d'un appartement situé en pleine zone populaire. C'est là où il retient prisonnière Oum, en attendant de la soumettre à ses désirs.

Pourquoi Jones veut-il épouser Oum alors qu'il est ouvertement homosexuel? C'est une frustration. Il aimerait être elle. Comme il ne peut pas lui voler son âme, il a choisi de l'épouser, pour l'avoir auprès de lui et la contempler comme un éternel fantasme éveillé. Jones est gravement atteint, mais il ne connaît rien à Amon-Gorloth.

Oum Khalsoum

Cette jeune femme, née au début du siècle dans une petite ville d'Égypte, va être le catalyseur des événements de ce scénario. Sa voix, une pure merveille, entraînée au chant rituel, est vite repérée par quelques entrepreneurs de spectacles égyptiens. Dès l'âge de 19 ans, elle devient la coqueluche du monde arabe, fascinant le public par ses mélopées et ses improvisations vocales.

D'un caractère méfiant et difficile, elle finira par incarner la femme arabe idéale, à la fois religieuse et éclairée, et aidera sa nation à passer le cap de la modernité. Ses chansons deviendront un véritable code de conduite, un instrument de rébellion et de poésie pour les femmes, un modèle de comportement pour les hommes.

Sa mort, en 1975, reste une tragédie nationale, au même titre que celle de Nasser.

Mais nous n'en sommes pas encore là, loin s'en faut...

Le hammam

Jones y travaille comme masseur. C'est là qu'il a rencontré Veræhagen, qui fréquente volontiers les bains turcs. Par l'intermédiaire de son amant, Jones est entré dans l'entourage de Kémal. Il n'est pas présent au hammam lorsque les PJ arrivent mais son complice, un certain Amir Galouad, l'est. Galouad a aidé Jones à enlever Oum. C'est un rustre, assez lâche et passablement idiot. S'il voit que les PJ posent des questions un peu trop précises au sujet de Jones, il prend peur et tente de fuir. Une poursuite dans le hammam peut devenir très spectaculaire, entre les volutes de fumée étrangement torturées, les salons privés aux portes closes et les clients qui protestent. Les hammams du Caire sont des endroits très populeux et parfaitement suffocants. Celui où les PJ évoluent grouille d'étrangers, dont certains possèdent de nombreuses relations en ville. Du coup, trop de remue-ménage risque de nuire à Kémal. Si ce dernier apprend que les PJ font trop parler d'eux, il prendra des sanctions. Une fois calmé, Galouad devient une source de renseignements tout à fait intéressante. Contre quelques billets, il peut parler aux PJ de l'obsession de Jones et lâcher le nom de Veræhagen.

Désir

L'appartement de Jones dans le centre ville est un trou miteux, totalement anonyme, perdu entre une épicerie et un bordel malsain. Si les Investigateurs viennent après midi, le spectacle qui les attend est plutôt macabre. On s'est visiblement ▷

battu (meubles reversés, fenêtres brisées, etc.). Jones est mort, les yeux arrachés (ils ont été posés sur un plateau, bien évidence, dans la cuisine). Les PJ peuvent découvrir des traces très nettes de séquestration dans un petit cagibi mal éclairé. De plus, avec un jet de TOC réussi, ils retrouvent un bijou appartenant à la chanteuse.

La mort de Jones est l'œuvre des Dormeurs. En planque près de la maison d'Oum la nuit dernière, ils ont vu Jones la kidnapper. Ils l'ont suivi et ont attendu des ordres avant d'aller récupérer la diva. Mais la bagarre a mal tourné et les Dormeurs se sont emportés. Une fois Oum en leur pouvoir, il l'ont fait parler. Elle ne connaît pas grand-chose au plan de Kémal, mais elle leur a livré le nom de Veræhagen. Cette révélation est un autre choc pour les Dormeurs. Il y a un traître parmi eux! Ils vont, dès lors, essayer de se rabattre sur Veræhagen. Mais celui-ci est plus rapide qu'eux. Quand il apprend la disparition d'Oum, il se cache chez son assistant, en attendant de prendre définitivement le large.


Nadjeb Kémal

Investigations

- **Le Mythe.** Amon-Gorloth est un Grand Ancien mal connu, lié aux rêves, à la destinée confuse. Son lieu de repos, Gz-Eh, est mentionné dans *Cultes innommables*. Il est souvent fait allusion, dans les écrits concernant Amon-Gorloth, à un ouvrage copte, le *Livre du soleil*, qui contiendrait le testament spirituel du dieu et qui aurait été écrit à partir de ses rêves. Il est possible de retrouver sa trace, si les Investigateurs possèdent, en plus de quelques bonnes idées, des scores importants en Bibliothèque et en Crédit. La bibliothèque de l'université d'Al-Azhar en possédait un exemplaire, mais il a brûlé avec un stock de vieux livres occultes. Le jeune bibliothécaire se rappelle avoir connu un boutiquier du Caire, Rahim Purcell, un vieux fou, qui en avait un double.
- **Rahim Purcell.** Rahim est mort depuis longtemps, tué par Kémal et ses hommes. C'est son fils Djebril qui a repris sa petite boutique d'antiquités. Il est plein de rancœur contre les ultranationalistes, qu'il accuse d'avoir assassiné son père. En effet, selon eux, son père fricotait avec les Occidentaux. Djebril montre aux Investigateurs les lettres de menaces signées Al Jouara, que le vieux Rahim a reçu un peu avant d'être abattu (en se renseignant un peu dans le milieu, on peut aboutir à la conclusion que Kémal est peut-être en relation avec Al Jouara). Djebril se rappelle clairement du *Livre du soleil*. C'était une fable pour enfants, un joli ouvrage, selon lui. Il a disparu avec d'autres objets de la boutique quand son père a été tué, probablement pris comme trophée...
- **Les photos.** Avant de découvrir l'enlèvement d'Oum, Veræhagen a commis une dernière erreur: contre un peu de drogue, il a donné à Kémal une photo d'un mausolée perdu dans le désert. Selon Flowergate, ce serait l'entrée d'une veine d'Amon. Kémal, ivre de désir, a fait son enquête. En attendant d'être prêt pour le voyage, il garde la photo derrière un tableau de sa chambre. Le mausolée d'Amon-Gorloth se trouve dans le désert, à quelques kilomètres de Gizeh, au milieu des dunes. Il n'est pas possible de le retrouver sans un guide très compétent.
- **Sidney Flowergate.** Au musée du Caire, le professeur Flowergate a une réputation d'expert dans les points obscurs de l'ancienne mythologie. Flowergate ne dit à personne que le culte existe, mais n'hésite pas à placer quelques mots sur la légendaire puissance d'Amon-Gorloth. S'il pense que les PJ peuvent faire des initiés convenables, il leur montre la prière à Amon qui figure au début du scénario. S'il s'aperçoit ensuite que leur curiosité va au-delà d'un simple désir culturel, il demande à les revoir pour, secrètement, les jauger et les tester.
- **Veræhagen.** Sa boutique est dans le centre ville. L'assistant, Jali, déclare, non sans nervosité, que son patron est parti pour la semaine. Interrogé un peu rudement, Jali lâche le morceau et leur explique que Veræhagen se terre chez lui, quelques rues plus loin. N'oubliez pas que les Dormeurs, eux aussi, cherchent le photographe et veulent l'enlever pour savoir ce qu'il a révélé à Kémal. Si les PJ vont trop vite, ils leur mettent des bâtons dans les roues. Veræhagen n'a pas quitté la ville à cause de la drogue, devenue vitale pour lui. Si, le lendemain, Veræhagen n'a pas été enlevé par les Dormeurs, il sort de sa cachette, hystérique, pour chercher quelques doses et se racheter en allant implorer Flowergate.
- **Oum.** Une fois entre les mains des Dormeurs, elle ne sera plus qu'une monnaie d'échange. Kémal tient à elle... en temps normal. Mais là, il est plus soucieux de découvrir Amon que du sort de sa vedette. Les Dormeurs peuvent très bien la supprimer, voyant en elle un danger potentiel pour leur mouvement.

Tout se précipite

Le cheminement du scénario est volontairement onirique, flottant. Les situations prennent un air de déjà-vu, les personnages possèdent des motivations obscures, les coïncidences sont trop nombreuses pour être plausibles et certains indices trop évidents. Bref, on se croirait dans un rêve. Les PJ doivent se rendent compte par eux-mêmes de ce décalage. Pour commencer, ils peuvent s'apercevoir que la ville du Caire dans laquelle ils évoluent ne colle plus tout à fait à leurs souvenirs. Une rue a changé d'orientation, l'opéra est plus grand, les gens semblent figés, comme de vieilles photos jaunies. Avec la disparition de Veræhagen, tout s'emballe. Flowergate veut punir Kémal de son audace, et envoie ses hommes l'abattre. Alors que les PJ font leur rapport à Kémal, les Dormeurs lancent une attaque nocturne, aussi rapide que meurtrière, contre le parolier. Si les PJ le défendent, Kémal les engage comme gardes du corps et part aussitôt pour le cerveau d'Amon. Il envisage de les abattre, une fois arrivé à destination. Si l'attentat échoue, les Dormeurs se rendent compte qu'il n'est plus temps d'atermoyer. Ils doivent être les premiers à parvenir au cerveau d'Amon! Le trajet jusqu'au mausolée devient, dès lors, une frénétique course contre la montre. Tout le monde se précipite, mais personne ne sait réellement pourquoi. Depuis quelques heures, les images se brouillent et ce qui ressemblait à une banale affaire d'enlèvement prend des allures de délire mystique incontrôlable.

Le mausolée d'Amon

Perdu au fond du désert, le mausolée d'Amon est un endroit redouté par les bédouins, qui lui consacrent de nombreuses légendes, toutes plus lugubres les unes que les autres. La tour est partiellement détruite mais, sous les décombres du rez-de-chaussée, une dalle donne sur un escalier. Celui-ci descend profondément pour arriver dans une caverne où, si l'on passe le temps nécessaire et si on sait lire le copte, on découvre des fresques racontant l'histoire d'Amon-Gorloth et son tragique destin. De là, un boyau s'enfonce encore plus bas. L'avancée dans les catacombes se fait péniblement, lentement, puis les investigateurs débouchent sur une caverne gigantesque, aux couleurs rougeoyantes. Des fleuves d'épais liquide ambré, aux reflets métalliques, miroitent et coulent en grondant sous leurs pieds. C'est du sang, ou du moins le liquide qui en tient lieu chez les Grands Anciens... La paroi vibre, palpite et respire. Les Investigateurs sont désormais dans les veines d'Amon-Gorloth, perchés sur de précaires passerelles de bois. Les veines du dieu sont reliées à la surface par des passages aménagés au fil du temps, mais seul celui du mausolée est accessible. L'ambiance est parfaitement insupportable, l'odeur acide et la chaleur étouffante. Au loin, on entend le sinistre battement de cœur d'une créature titanesque, qui attend son heure pour se réveiller. En traversant un gigantesque gouffre, les Investigateurs sont attaqués par une remontée de sucs gastriques; un peu plus loin, c'est une offensive de globules blancs, masses protéiformes blanchâtres qui tentent de phagocyter les corps étrangers. Faites peur aux PJ, mais ne les tuez pas! D'abord parce que ce serait trop facile, et ensuite parce qu'Amon-Gorloth a d'autres projets...

Les récents événements ont précipité la volonté des Dormeurs d'arriver au cerveau du dieu et d'embrasser l'infini. De son côté, Kémal rêve de puissance, et ne voit aucun inconvénient à sacrifier tout son entourage pour l'obtenir. Quant aux



LES PNJ

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Nadjeb Kémal

FOR 13 DEX 14 CON 11 POU 13
TAI 15 INT 17 EDU 13 SAN 45
PdV 13
Compétences : Anglais 60 %, Armes de poing 80 %, Art (composition de chansons) 80 %, Comptabilité 76 %, Conduite automobile 35 %, Discrétion 75 %, Histoire arabe 88 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Se cacher 75 %.
Sorts : Ceux du *Livre du soleil*.

▶ Abdul et Karim

FOR 16 DEX 09 CON 17 POU 05
TAI 18 INT 03 EDU 04 SAN 25
PdV 17
Compétences : Armes de poing 50 %, Conduite automobile 50 %, Crédit 40 %, Lutte 40 %, Pieds 40 %, Poings 50 %, Tête 60 %.

▶ Dormeur type

FOR 10 DEX 18 CON 10 POU 10
TAI 12 INT 09 EDU 10 SAN 50
PdV 11
Compétences : Armes de poing 60 %, Discrétion 60 %, Esquive 50 %, Monter à dos de chameau 60 %, Occultisme 20 %.

▶ Sidney Flowergate

FOR 5 DEX 10 CON 06 POU 16
TAI 18 INT 22 EDU 21 SAN 15
PdV 12
Compétences : Archéologie 75 %, Bibliothèque 60 %, Histoire 90 %, Littérature arabe 64 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Occultisme 40 %, Persuasion 30 %, Psychologie 70 %.
Langues : Anglais 90 %, Arabe 75 %, Grec 50 %, Latin 60 %.
Sorts : Tous ceux du Livre du soleil, plus cinq autres aux choix du Gardien.

▶ Le Livre du soleil

On peut le trouver chez Kémal.
Cet ouvrage raconte en détail l'histoire cthulhienne de l'Égypte et la destinée d'Amon-Gorloth. Il a été rédigé par un Grec illuminé du nom de Pylos, disciple de Plutarque. Il se trouve dans la chambre de Kémal à l'hôtel Sémiramis, sous une cloche de verre protégée par un sceau d'Isis (voir p. 157 des règles).
Perte de SAN 1d4/1d8, multiplicateur de sorts ×2, +10 % au Mythe.
Sorts : Contacter Amon-Gorloth (comme Contacter Cthulhu, mais l'invocation doit être faite dans un désert, par une nuit étoilée. Amon-Gorloth se manifeste en rêve et parle philosophie), Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des sables, Sceau d'Isis.



Oum Kalsoum

PJ, ils sont emportés dans le tourbillon des événements... Tout ce petit monde se tire dessus, brisant des artères et laissant un flot de bile emmener quelques adeptes. La course est éreintante, notamment à cause du manque d'oxygène. Bientôt, le groupe parvient à une ouverture en partie cicatrisée dans la jugulaire d'Amon. De là, il suffit d'un peu de travail pour dégager un passage vers le cerveau, en bravant les flots de sang qui se déversent en rugissant vers le cœur.

Les visions

Le cerveau d'Amon est un paysage hallucinant : une splendide cavité ivoire qui s'ouvre sur une masse rose bourgeonnante, agitée de tremblements. Des deux côtés de cette salle naturelle, deux gigantesques globes luminescents brassent les couleurs les plus somptueuses et les plus hypnotiques qui soient. Si les Dormeurs sont là, ils sont dans un tel état d'extase qu'ils acceptent tout le monde dans leur mouvement, unissant leurs efforts pour connaître le sens de l'univers. Reste à savoir si Kémal souhaite partager son triomphe. Il est convaincu qu'un stimulus pourrait réveiller Amon. Pour cela, il a amené avec lui une importante charge de dynamite...

La contemplation des globes oculaires d'Amon doit être un grand moment de révélation mystique. Des couleurs et des images se croisent en fluctuant sur une surface marbrée. Chacun y découvre ce qu'il veut y voir : la connaissance, l'illumination divine ou l'épouvantable réalité cthulhienne. Malheureusement, tout a un prix. Savoir ce qui se cache derrière l'histoire de l'humanité peut rendre fou (perte d'1d10/1d20 SAN). Si un individu reste lui-même après ce voyage intérieur, il gagne 1d100% à répartir en mythe de Cthulhu et dans les compétences du groupe Pensée (voir p. 226 des règles).

L'éveil

Quelle que soit la fin du scénario (catastrophe dans le cerveau d'Amon, tuerie générale sous l'impulsion de la folie de Kémal, contemplation béate des pupilles du dieu...), l'histoire a toujours le même dénouement. Au moment le plus critique et le plus spectaculaire, les images se brouillent et une brume lourde et tortueuse apparaît, se faufilant partout, passant à travers le corps des Investigateurs, réorganisant leurs pensées... Le groupe se retrouve au coin d'une rue du Caire, frustrés et dans le flou.

Bientôt, une certitude fait son chemin : au moment précis où le rythme de l'aventure s'est emballé (la poursuite dans le bazar ? La scène du hammam ?), la réalité a vacillé. En fait, Amon lui-même s'est manifesté en laissant ses songes pénétrer la réalité. Il n'a pas agi ainsi simplement pour amuser les Investigateurs. Il a initié une séquence d'événements qui conduira, dans quelques semaines ou dans quelques siècles, à sa libération (les mémoires de l'un des PJ pourraient faire des ravages en tombant entre les mains d'un Cairote de l'an 2030...).

En attendant, les PJ ont vécu avec un pied dans le réel et un pied dans un rêve divin, un rêve qui les a marqué au fer rouge. S'ils tentent de reprendre la piste là où ils l'ont laissé, ils se rendent vite compte que certaines données sont déformées, voire inexistantes. Oum n'a jamais été enlevée. Kémal est un pauvre compositeur sans grand intérêt, qui finira égorgé dans une fumerie d'opium. Waldo Jones est un grand admirateur de la diva, passablement névrosé et très étonné que les personnages connaissent ses projets d'enlèvement. Son ami Verahagen est un photographe de talent, drogué, mais il n'a jamais rencontré Flowergate. Et pour cause, ce dernier n'existe pas ! En lisant les journaux, les PJ peuvent lire une tribune consacrée à Oum Khalsoum, après qu'elle ait chanté, la veille, une chanson qui en a choqué plus d'un, concernant la libération de la femme arabe... Les Dormeurs, eux, existent bel et bien (Amon connaît leur existence depuis l'Antiquité). Ils n'ont pas encore trouvé le mausolée, et restent très discrets. Alors que les PJ découvrent tout cela, le dieu, pendant un bref instant, prend conscience de l'endroit où il se trouve, bouge un peu et se rendort aussitôt. Au-dessus de lui, les pyramides tremblent...

David Calvo
Illustration : Léo Beker

Un scénario Casus Belli pour

VAMPIRE : L'ÂGE DES TÉNÈBRES

DIFFICILE

Le roi, les comploteurs et l'ingénue

Ce scénario conviendra à un petit groupe de vampires nouvellement créés, animés par des joueurs capables d'improviser et de faire preuve d'un minimum de subtilité. Ils devraient être dirigés par un MJ moyennement expérimenté. Les mentions « p. XX » renvoient à la version française de « Vampire : L'âge des Ténèbres ».



Introduction

Paris, début du mois de décembre 1196. Cette année, l'hiver est inhabituellement rude. Il neige sans discontinuer depuis trois jours et trois nuits, et les rues de la capitale disparaissent sous une épaisse couche de verglas. La Seine est partiellement gelée. Dans les tavernes, on parle de voyageurs morts de froid, d'attaques de loups, de disette dans des villages voisins...

Les PJ ont tous été vampirisés il y a quelques mois ou, au maximum, une poignée d'années. Jusque-là, ils ont réussi à survivre en ne faisant pas trop de vagues, mais cette tactique ne marche que pendant un temps. Si c'est votre première aventure, prenez un moment pour leur faire visiter Paris et découvrir les problèmes inhérents à la condition de buveur de sang à une époque où, la nuit, les rues sont désertes et où tout le monde sait que les vampires existent. Une fois que vous estimerez avoir posé l'ambiance, chaque PJ est contacté individuellement par une goule au service de son Sire. Le messager est un gros moine nommé frère Anselme. Pendant tout l'entretien, il n'arrête pas de jeter des coups d'œil vers la sortie et de tripoter son crucifix... Leur Sire leur fixe rendez-vous à tous sous les arcades du cimetière des Innocents, à minuit. Son message délivré, Anselme file sans demander son reste.

Petite note en passant : cette introduction fonctionnera mieux si tous les personnages ont le même Sire, et s'ils ne sont pas trop nombreux. Si c'est votre première partie, cela vaut peut-être la peine de leur imposer cette condition. S'ils ont déjà des personnages ou s'ils tiennent absolument à appartenir à des clans différents, ce n'est pas très grave ! Vous pourrez supposer que la mission leur est confiée par tous leurs Sires, agissant d'un commun accord (ce qui devrait beaucoup inquiéter les personnages, surtout si leurs géniteurs ne s'entendent pas, d'habitude. Qui les manipule ?).

Le cimetière des Innocents, qui se trouve à peu près à l'emplacement de l'actuel Forum des Halles, est un cauchemar de fosses ouvertes, de talus de neige, de fresques macabres, etc. Le Sire des PJ les attend à l'endroit convenu. Il n'est pas seul. Une jeune fille, bien vivante et très belle, l'accompagne. Elle a l'air un peu absent, et n'intervient pas pendant la conversation.

L'entrevue sera brève, de toute façon. Le vieux vampire salue brièvement les PJ, puis leur explique ce qu'il attend d'eux. « Je veux que vous présentiez cette jeune fille au roi. Faites en sorte qu'elle attire son attention... elle fera le reste, je suppose. Pour l'heure, Philippe Auguste est à Mantes, à une quinzaine de lieues d'ici. Il doit s'entretenir avec le comte de Mortagne et sa mère, la vieille reine Aliénor. Je vous demande également de veiller à ce que cette conférence se déroule convenablement, autrement dit conformément aux vœux de Philippe. J'attends votre rapport d'ici un mois. Bonne chance ! » Il n'a pas grand-chose à ajouter. Si les PJ commencent à parler de « récompenses », il paraît surpris. Il est de la vieille école, et le seul fait de les laisser en vie lui semble une récompense suffisante... Très vite, il part, laissant les PJ en compagnie de la jeune fille. Elle semble se réveiller, et demande à être conduite dans un endroit où il fait chaud.

Le roi mortel et le prince immortel

Les Ventrues qui dirigent Paris ont un problème avec le roi Philippe Auguste. En dépit de tous leurs efforts, ils n'arrivent pas à le manipuler, ni à le lier par le sang. De plus, il semble protégé par une autre puissance obscure. Toutes les goules que le prince Alexandre a tenté d'introduire à la cour sont mortes dans des « accidents » sanglants. Au bout d'un certain temps, considérant que l'action du roi allait, globalement, dans le bon sens, le prince a fini par décider qu'il valait mieux lui laisser la bride sur le cou.

Toutefois, en mûrissant, Philippe se montre sous son vrai jour : celui d'un homme d'État exceptionnel. Alexandre ressent de nouveau le besoin d'avoir un pion dans l'entourage royal. Or, Philippe aime les femmes... sauf quand il est marié avec. Il y a quelques années, il a répudié sa deuxième épouse, la reine Ingebruge. Depuis, elle croupit dans un couvent, et Philippe collectionne les aventures. Très logiquement, Alexandre a décidé de lui procurer une maîtresse. Il a jeté son dévolu sur une jeune femme de noble naissance nommée Agnès de Méranie. Il a passé plusieurs nuits à la conditionner, et il ne reste plus qu'à l'introduire dans l'entourage royal.

Alexandre a chargé le Sire des PJ de cette tâche, et celui-ci s'est empressé de s'en décharger sur les personnages, en y ajoutant un travail supplémentaire. Philippe est à Mantes, où il reçoit deux personnages de très haut rang : Jean de Mortagne, le frère du roi d'Angleterre Richard Cœur de Lion, et

sa mère, la reine Aliénor. Officiellement, c'est une simple rencontre entre bons voisins désireux de passer les fêtes de Noël ensemble. En réalité, c'est surtout l'occasion de préparer une énième révolte de Jean contre Richard. Les Ventrues de Londres et de Paris sont las de voir l'Angleterre gouvernée de loin par un roi imprévisible. Ils préféreraient un beau pion bien docile, et Jean semble être né pour ce rôle...

Agnès de Méranie

La fille du duc Berthold de Méranie est une jeune demoiselle ravissante, selon les critères de l'époque : petite et mince, avec un visage triangulaire et un grand front bombé. Elle est blonde, a les yeux bleus, le teint clair et une expression perpétuellement rêveuse. Elle chante d'une voix ravissante et joue merveilleusement du luth. De plus, elle est douce, pieuse, généreuse et incapable de voir le mal... ce qui ne veut pas dire qu'elle soit stupide, loin de là ! Au contraire, elle est remarquablement intelligente. Simplement, elle a une telle capacité d'empathie qu'elle comprend instinctivement les motivations des gens qui l'entourent, et n'arrive pas à les voir sous un jour défavorable.

Faites en sorte que les PJ la voient comme une énigme. Elle est tellement parfaite qu'elle devrait les mettre mal à l'aise. Elle se montre fort gentille avec eux, et ils n'ont plus l'habitude de voir les humains réagir autrement que par la peur ou la servilité. Elle est adorable, mais si les créatures qui dirigent Paris dans l'ombre veulent la placer dans l'entourage du roi, c'est certainement pour des raisons sinistres. Et si sous ce masque souriant se dissimulait un assassin surentraîné ?

En dépit de ce que le premier contact pourrait laisser penser, elle dispose de tout son libre arbitre... à l'intérieur des limites définies par Alexandre. Elle n'existe plus que pour séduire le roi, puis pour peser en douceur sur ses grandes décisions. Elle ne s'en rend d'ailleurs pas compte, et ne se souvient pas du prince de Paris. Quant aux PJ, elle les considère comme des « amis de sa famille », qui vont la conduire à la cour (si les personnages ont besoin de lui suggérer une autre idée, ils peuvent : elle se pliera à leur volonté).

Mantes

Cette petite ville se trouve au bord de la Seine, à une cinquantaine de kilomètres au nord-ouest de Paris. Selon les dispositions prises par les PJ, le trajet leur prendra entre deux nuits (en voyageant à cheval et à toute allure) et une semaine (par bateau, ce qui est plus confortable mais un peu plus dangereux – naviguer de nuit sur un fleuve qui charrie des blocs de glace est rarement une bonne idée). Peu importe ! Ils arriveront de toute façon juste après le comte Jean et sa suite.

La ville n'a rien d'extraordinaire : une très belle collégiale, quelques centaines de maisons branlantes, des remparts, des auberges... En revanche, il y règne une animation tout à fait remarquable. La résidence du prévôt et le « parloir aux bourgeois » (les lointains ancêtres de la préfecture et de la mairie) ont été réquisitionnés pour loger Philippe, Jean et leurs suites. Toutes les auberges sont pleines à craquer de petits nobles, d'écuyers, de prêtres, de « proches du souverain » qui ne l'ont jamais vu, bref de tout ce qui compose une suite royale...

État des lieux

Le roi Philippe et sa suite logent à la prévôté, une grande bâtisse de pierre, fortifiée, tout près du fleuve. On y trouve une grande salle de banquet au rez-de-chaussée, une armurerie bien équipée, une petite chapelle, et surtout une immense cuisine. Les invités de marque sont installés à l'étage. Il y a des gardes partout, mais ils sont relativement détendus. Le sol est dallé mais, dans la plupart des pièces, il est jonché de paille (ce qui ne simplifie pas les promenades discrètes !). De nuit, l'endroit est plein de coins sombres fort pratiques.

La reine Aliénor, le comte Jean et leur suite se sont établis dans le parloir au bourgeois, un bâtiment plus récent, un peu plus clair (il compte plusieurs fenêtres en verre !) et plus proche du centre-ville. Les gardes y sont moins nombreux, mais bien plus vigilants. Après tout, ils sont en territoire ennemi.

La plupart des discussions entre Philippe et Jean se dérouleront dans l'un ou l'autre de ces bâtiments, mais ils ont aussi de longs entretiens au cours de leurs parties de chasse (quasi quotidiennes). Il leur arrive même deux ou trois fois de faire de longues promenades solitaires en bord de Seine...

Le camp français

• **Philippe II, roi de France.** Le plus grand roi que la France ait connu à ce jour est petit, trapu, chauve et borgne de l'œil droit. Il a le nez cassé, autant de charme qu'un vieux bouledogue, et un charisme immense, dans le genre « vieux guerrier ». C'est un politicien retors et cynique, mais il est incapable de résister au charme d'une jolie femme.

• **Dame Pétronille** est sa maîtresse actuelle. C'est une jolie brune pas très intelligente, modérément ambitieuse, mais qui déteste cordialement tout ce qui peut ressembler de près ou de loin à une rivale. Elle n'aura pas assez de cran pour faire quoi que ce soit contre Agnès, mais les PJ ne le savent pas... appliquez-vous à la présenter comme un danger possible.

• **Ansen.** Cette femme entre deux âges, un peu boulotte, est la chambrière du roi, autrement dit son intendante. Il est douteux que les PJ la remarquent, du moins dans un premier temps, mais ce sera leur ennemie principale. Sans être capable de se métamorphoser, elle a du sang garou. Depuis des années, elle protège discrètement le roi des autres interférences surnaturelles. Son fils dirige une meute de Crocs d'Argent basée dans les forêts du nord de Paris. Ansen n'a aucun pouvoir offensif, mais elle est immunisée aux manipulations mentales (Domination et Présence ne fonctionnent pas sur elle), et peut appeler son fils à la rescousse.

• **Messire Antoine**, le prévôt de Mantes. Trente ans, maigre, avec un profil de rapace et une mentalité assortie. Il occupe une situation hautement lucrative qu'il arrondit encore en magouillant à droite et à gauche, mais il est fanatiquement dévoué au roi. Même dans les circonstances présentes, il a la haute main sur la justice de la ville, et il redouble d'efforts pour que le séjour de son souverain se déroule au mieux. Rafles et pendaisons se succèdent à un rythme accéléré dans les bas quartiers.

• **La suite.** Le roi a soigneusement évité de s'entourer de nobles de haut rang. Il a préféré se faire accompagner par des clercs et de jeunes chevaliers. Citons, en vrac, sire Guillaume (beaucoup de muscles, peu de cervelle), maître Martin (greffier, joueur et endetté), frère Donatien (bénédictin, intime du roi et dangereusement observateur), sire Jehan (le capitaine des gardes, chroniquement débordé mais fort compétent)...

Les Plantagenêts

• **Jean, comte de Mortagne** et « roi d'Irlande » (en titre seulement). Comme Philippe, il a tout juste dépassé la trentaine, mais il est nettement plus agréable à regarder que son « bon cousin ». Il est grand, mince, charismatique, avec une belle voix de basse et une longue barbe blonde. De plus, il est toujours très élégant, alors que Philippe se soucie peu de la mode. Jean est une vipère, mais il n'est pas vraiment pire que son père et ses frères. La fourberie et la capacité à tuer sans remords sont indispensables à la survie, dans la famille.

• **Aliénor, duchesse d'Aquitaine** et reine douairière d'Angleterre. A soixante-quinze ans, la vieille Aliénor n'est plus que l'ombre d'elle-même. Elle se déplace avec difficulté, porte perruque, n'a plus que six dents... mais reste tout à fait lucide, et capable de donner du fil à retordre à Philippe Auguste. Jean a toujours été son fils préféré, et elle ne voit aucun inconvénient à le pousser à se rebeller contre Richard. Après tout, celui-ci a passé sa jeunesse à lever des armées contre son père ! Un conseil : laissez planer l'ombre de la vieille reine en évitant autant que possible de la montrer. Si les PJ pouvaient être convaincus qu'elle manipule tout le monde, ce serait parfait ! D'ailleurs, comment a-t-elle fait pour vivre si vieille ? Serait-elle une goule ? Non, bien sûr, mais les PJ ne le savent pas !

• **Hugues de Lusignan**, baron poitevin. L'un des principaux vassaux de Richard. Ce gros homme au visage carré se flatte d'être un politicien de talent. En fait, c'est un maladroit qui a des relations. Il ignore l'existence des vampires, mais ne verrait pas d'inconvénients à entrer à leur service... et justement, c'est l'une des rares personnes de l'entourage des deux souverains à savoir ce qui se trame (voir plus loin).

• **La suite de Jean.** Elle ressemble à celle de son cousin Philippe, mais inclut davantage de

jeunes chevaliers sans terre que de clercs. Comme leurs collègues français, ces chevaliers ressemblent beaucoup plus à une équipe de rugby en plein après-match qu'à une bande de paladins en armure étincelante. Ils boivent, ils jouent, ils fréquentent les bordels, cassent la figure à leurs compagnons de beuverie, détroussent de loin en loin quelques bourgeois... et tout le monde trouve cela normal. Quelques noms: William, Arthus, Daffyd, plusieurs Guillaume, une demi-douzaine d'Henry...


Agnès de Meranie

Première affaire : les négociations

Le roi Richard tient la Normandie et n'a jamais fait mystère de sa volonté de contrôler toute la vallée de la Seine. Il est en train de construire une gigantesque forteresse ultramoderne près de la ville des Andelys (le futur Château-Gaillard), et envisage fortement, au printemps prochain, d'attaquer Pontoise, à une portée de flèche de Paris. Philippe le sait, et aimerait allumer un contre-feu. Jean, qui rêve du trône depuis toujours, est un bon candidat... Reste à se mettre d'accord sur le montant de l'aide financière qu'il toucherait, à voir quels nobles peuvent se joindre à la rébellion, à se mettre d'accord sur l'étendue et les objectifs de cette dernière... Bref, il y a du travail! Philippe, Jean et Aliénor passent un temps fou enfermés à discuter de ces points les uns après les autres. Évidemment, toutes ces tractations sont archi-secrètes. Aucun serviteur n'y assiste, et personne ne sait ce qui s'y dit.

Les PJ se retrouvent donc à protéger une réunion dont ils ignorent tout et à veiller à ce que des discussions dont ils ne savent rien se déroulent harmonieusement... Cela dit, rien n'est perdu! L'Occultation sert précisément à espionner autrui. Par ailleurs, Jean et Philippe passent beaucoup de temps à chasser, et la forêt est pleine d'excellents postes d'observation. En deux ou trois nuits, le groupe devrait avoir une idée assez nette de ce qui se prépare. Ils n'ont plus qu'à s'arranger pour que Jean et Philippe se quittent en bons termes.

L'ennui est que Richard est parfaitement au courant du complot, et qu'il a pris des dispositions pour le déjouer. Son agent sur place se nomme Raimond. C'est un Gascon d'une trentaine d'années, au teint rougeaud, avec un début d'embonpoint et des yeux vifs. Il se fait passer pour un marchand de blé et s'est installé à *L'hostellerie du grand lion*, une auberge fréquentée par la suite de Jean. Il y passe toutes ses soirées à jouer aux dés et à perdre, tout en échangeant des ragots avec les palefreniers du comte... De temps en temps, il change d'auberge, et va se faire plumer par les hommes du roi Philippe. Les personnages finiront par s'apercevoir qu'ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à la conférence. Pendant la journée, Raimond corrompt des domestiques, interroge énormément de gens... bref, il finira par se faire remarquer. Paranoïaques comme le sont tous les vampires, les PJ s'imagineront sans doute que ses activités sont liées à un sinistre complot, alors que ce n'est que de la basse politique humaine.

Si les PJ le laissent faire, une dizaine de jours après le début du scénario, Raimond verse une très forte somme à l'un des cuisiniers de la prévôté. Au cours du banquet de la soirée, Jean trouve un goût étrange à l'un de ses plats... Il contient du poison. Pas assez pour le tuer, mais suffisamment pour le rendre très malade pendant plusieurs jours. Évidemment, le cuisinier responsable disparaît. Raimond l'a égorgé, et on le retrouvera dans la Seine au moment du dégel. Une fois rétabli, Jean, outré, accuse Philippe d'avoir voulu l'assassiner. Il rentre dans ses terres et se réconcilie une fois de plus avec Richard. C'est la fin du complot. Le Sire des PJ sera très mécontent.

Si les PJ déjouent son plan, Raimond n'aura pas le temps de trouver autre chose. Il ira rejoindre son roi à Rouen pour l'informer de son échec, et les PJ en seront débarrassés... à moins qu'ils n'aient attiré son attention. Il ne fait pas un adversaire facile! Il est très intelligent, tout à fait ouvert à l'idée de surnaturel, proche du roi Richard et de plusieurs évêques... bref, il fera un bon ennemi récurrent, si les PJ ne l'écrasent pas dans l'œuf. Même dans le cadre étroit de ce scénario, il est du genre à repérer les PJ, à les faire suivre par des petits truands recrutés dans un bordel, et à venir les débusquer dans leur repaire en pleine journée, en compagnie d'une bande de gros durs armés de torches.

Seconde affaire : damoiselle Agnès

En soi, tout paraît fort simple. Il suffit de présenter la jeune fille au roi, et elle est censée faire le reste. Ouais... Toutefois, une question se pose: comment une bande de suceurs de sang, roturiers de surcroît, parviendra-t-elle à s'introduire dans l'entourage royal? Bien entendu, une approche directe est vouée à l'échec. Le roi n'est pas là pour recevoir des étrangers blafards au milieu de la nuit!

Les personnages vont devoir improviser. Avec un peu d'imagination, on découvre vite une foule de possibilités. La plus amusante sur le plan dramatique reste la fausse attaque de brigands. Les PJ n'ont qu'à trouver, dans les bas-fonds de Mantes, une demi-douzaine de voyous, à s'arranger pour qu'Agnès soit vêtue et équipée comme il sied à son rang, et à la faire «attaquer» par leurs «bandits», à proximité de l'endroit où passe la chasse royale. Il existe bien d'autres approches possibles. Laissez-les improviser! Quoi qu'ils inventent, leur plan sera couronné de succès. (Ce qui ne veut pas dire que tout doit passer comme une lettre à la poste. Donnez-leur des sueurs froides, mais sans les acculer à l'échec.)

Si les PJ n'ont rien à faire à la cour, Agnès de Méranie, fille d'un obscur duc allemand, n'y est pas trop déplacée. A partir du moment où elle y est reçue, les PJ y ont aussi leurs entrées. Elle leur laissera volontiers une fenêtre ouverte... A l'instant où elle voit le roi Philippe, elle en tombe éperdument (et «naturellement») amoureuse. Philippe n'est pas insensible à ses charmes, mais c'est un homme d'ordre. Avant de tenter quoi que ce soit, il tient à se séparer de Pétronille, sa maîtresse actuelle. Ensuite et ensuite seulement, il ira se jeter aux pieds d'Agnès. Si tout se passe bien, un peu avant Noël, tous deux seront amants. Sinon, cela prendra un peu plus longtemps, et le prince Alexandre en concevra quelque humeur.

Petites difficultés

- Agnès n'a pas conscience d'être un pion. Tout ce qu'elle sait, c'est qu'elle aime Philippe, et que celui-ci se montre froid (au moins dans les premiers jours qui suivent son arrivée). Elle en est terriblement malheureuse. S'il y a une vampiresse dans l'équipe, elle risque de passer pas mal de temps à lui tenir la main.

- De son côté, dame Pétronille comprend parfaitement ce qui se passe, et n'a pas envie de se laisser évincer. Elle pique une grosse colère, menace d'arracher les yeux d'Agnès, va acheter du poison chez un rebouteux de la place du Marché aux chevaux... Bref, elle se comporte de manière à inquiéter les PJ. Au bout d'à peu près une semaine, Philippe l'informe froidement qu'il lui fait don d'un manoir en Auvergne, et qu'il lui serait agréable qu'elle s'y retire. Tout de suite, si possible.

Des loups dans la ville

Paradoxalement, les PJ sont la seule véritable faille du plan d'Alexandre. Dame Ansen a des amis partout au palais. Si elle entend dire que la jeune Agnès reçoit des étrangers tout pâles à des heures peu chrétiennes, ou que des domestiques se réveillent étrangement faibles après avoir fait de drôles de rêves dans lesquels des inconnus les embrassaient dans le cou, elle saura immédiatement de quoi il retourne et donnera l'alerte. Dès le lendemain, une troupe de baladins arrive à Mantes. Ils sont une douzaine, menés par Dominique, le fils d'Ansen. Bien sûr, ce sont tous des

loups-garous ou des humains «au courant». Ils rencontrent Ansen dans le chœur de la collégiale, l'écoutent exposer ses soupçons, puis commencent leur enquête. Ils se présentent à la prévôté, obtiennent la permission de jouer devant le roi, et profitent de l'occasion pour «sentir» Agnès. Ne détectant aucune trace du Ver en elle, ils la laissent tranquille. Ils ne feront pas preuve de la même mansuétude envers les PJ... Usant de leurs pouvoirs surnaturels, ils ne mettront pas plus d'un ou deux jours pour repérer l'endroit où logent les personnages (moins si ceux-ci se montrent à la cour, où les garous ont laissé l'un des leurs). Normalement, ils devraient appliquer la tactique standard, qui marche toujours sur les vampires: arriver à midi, ouvrir leur cercueil, leur arracher la tête et mettre le feu à leur repaire. Dans la mesure où cette méthode ne laisse pas la moindre chance aux PJ, on supposera qu'un ou deux d'entre eux se laissent emporter par leur désir d'en découdre, et préfèrent les attaquer au milieu de la nuit. Veillez à ce qu'ils soient juste assez nombreux pour faire très peur aux personnages sans les massacrer. Après ça, les PJ n'ont plus qu'à se cacher et à garder un profil très, très bas. Les loups-garous quitteront la ville dès qu'ils seront convaincus que les vampires sont morts ou en fuite. Les tromper n'est pas facile, mais c'est envisageable.

Les personnages n'ont aucune chance contre Dominique et les siens, mais peuvent toujours



LES PNJ

Pour Vampire: L'âge des Ténèbres

▶ Agnès de Méranie, arme vivante

Humaine moyenne, avec 4 en Charisme, Apparence et Empathie.

▶ Raimond de Bergerac, espion

Humain ordinaire, avec 4 en Manipulation, en Intelligence et en Astuce.
Le reste est à 2 ou 3.

▶ Les baladins de Dominique

Quatre d'entre eux sont des loups-garous (voir plus bas). Les autres sont des humains ordinaires, avec des scores variant entre 3 et 4 en Force et Dextérité, une armure de cuir et des compétences variant entre 2 et 4 dans le maniement de l'épée.

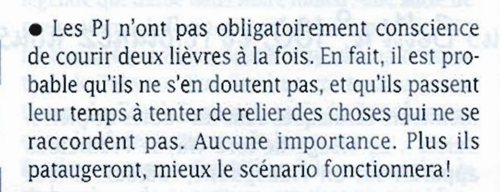
▶ Les loups-garous

Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4.
Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2.
Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3.

Capacités: Athlétisme 3, Bagarre 3, Esquive 3, Intimidation 4; Animaux 3, Survie 2; Occulte 1, Sagesse populaire 1.
*Disciplines**: Animalisme 3, Auspex 2, Célérité 3, Endurance 3, Puissance 2.
*Réserve de sang**: 10
Volonté: 4
* Équivalences. Les MJ de *Loup-Garou: L'Apocalypse* sont invités à s'y reporter, et à utiliser à la place les caractéristiques d'Howard Koar, p. 257 de *Loup-Garou*.

se venger sur Ansen. Elle n'est pas si difficile à trouver. C'est la seule des domestiques de la maison royale à avoir une réputation d'«herbeuse». De plus, elle conserve dans sa chambre un ou deux objets visiblement païens (des fétiches garous, dont celui qui lui permet de parler à son fils)... Évidemment, s'en prendre à elle est profondément mesquin, et risque de doter les PJ d'un ennemi féroce en la personne de Dominique.

Conseils et précisions



● N'oubliez aucune des contraintes qui vont avec l'état de vampire. Heureusement pour les PJ, en décembre, le soleil ne se lève pas avant 8 heures du matin, et il fait nuit à 4 heures de l'après-midi. De plus, contrairement au commun des mortels, les princes, les rois et leurs suites ont tendance à veiller tard.

● Les PJ n'ont pas obligatoirement conscience de courir deux lièvres à la fois. En fait, il est probable qu'ils ne s'en doutent pas, et qu'ils passent leur temps à tenter de relier des choses qui ne se raccordent pas. Aucune importance. Plus ils pataugeront, mieux le scénario fonctionnera!

● D'ailleurs, rappelez-vous que les deux intrigues ne sont pas étanches! Par exemple, il est tout à fait possible que les PJ se retrouvent à chaperonner Agnès à un banquet auquel assiste Jean. Elle le regardera à peine, mais il en tombera instantanément amoureux («Par les dents de Dieu, mon cousin, quelle belle pucelle! Je la veux!»). Reste à éconduire l'encombrant prétendant sans lui faire de mal et surtout sans le vexer. Il rentrerait bouder dans ses terres, faisant échouer les pourparlers, et donc l'autre partie de la mission du groupe. La solution la plus sensée serait de lui présenter une autre jolie fille. Reste à la trouver, bien sûr... De même, il est tout à fait possible que Raimond les prenne pour des agents rivaux et tente de les éliminer comme il le ferait avec des humains ordinaires, en leur arrangeant un ou deux «accidents» ou une agression par des voyous...

● Dernier point, qui a son importance: ni Jean, ni Philippe ne savent que les vampires existent, ou n'ont eu de contacts directs avec le surnaturel (le cas d'Aliénor est peut-être différent, mais c'est une autre histoire...). Par la reine Anne de Kiev, son arrière-arrière-grand-mère, Philippe a une touche de sang garou, mais il l'ignore. En revanche, Philippe et Jean sont croyants, et se méfient donc des forces des ténèbres et des démons. Autrement dit, si les PJ se mettent trop en avant, ils risquent de déclencher les grandes chasses aux vampires un bon demi-siècle trop tôt...

Conclusion

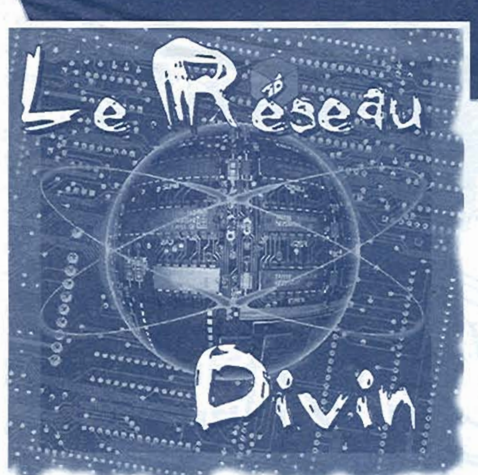
Si tout s'est bien passé, Jean et Philippe se séparent le lendemain de Noël, fort contents l'un de l'autre. Le roi est au bras d'Agnès, radieuse. Les PJ rentrent à Paris. Leur Sire les félicite, et se souviendra qu'il peut leur confier des missions délicates. Les personnages viennent de mettre le pied dans le labyrinthe des intrigues vampiriques. Cette seule affaire leur a sans doute fait quelques amis et beaucoup d'ennemis. Si vous vous sentez d'humeur, les machinations du prince Alexandre de Paris et du prince Mithra de Londres, tour à tour alliés et adversaires, devraient vous donner assez de matière pour une belle et longue campagne...

Chez les mortels, Jean succéda à Richard en 1199 (non sans avoir fait noyer son neveu Arthur de Bretagne, en qui il voyait un rival potentiel). Il régna seize ans et passa dans l'histoire sous le nom de Jean sans Terre, souverain fourbe, incapable et cruel. Philippe régna jusqu'en 1223 et vécut une histoire d'amour passionnée avec Agnès de Méranie, qui lui donna deux enfants. Mais le fait que le roi entretienne ouvertement une favorite alors que la reine était encore vivante choqua tellement le pape qu'il excommunia Philippe. Constatant que cela ne suffisait pas, il jeta l'interdit sur le royaume, forçant Philippe à répudier Agnès en 1200. On dit qu'elle en mourut de chagrin... à moins, bien sûr, qu'il se soit trouvé quelqu'un pour lui faire don de la vie éternelle.

Tristan Lhomme
Illustration: Léo Beker

Pour Dédales, en souvenir de Chartres et d'Hugues de Lusignan.

Un scénario Casus Belli pour





Épisodes 4, 5, 6

Bienvenue dans les épisodes 4 à 6 de notre série « Le Réseau Divin ». Étranges, violents, envoûtants, ils sont garantis 100 % adrénaline ! Vous découvrez ? Foncez lire l'aide de jeu et les épisodes 1 à 3, dans Casus Belli n° 100, et rejoignez-nous sur l'onde de choc !

Épisode 4
« IL EST L'HEURE DE L'ESSAIM DES RÊVES MALFAISANTS »
Charles Baudelaire

Résumé des épisodes précédents

Décembre 1999. Fin du millénaire. Violence, technologie et superstitions envahissent le monde. La civilisation s'emballe, flirtant avec le chaos total. Dans cette ambiance survoltée, les PJ découvrent un mystérieux cube d'iridium qui les propulse dans une course à travers le temps et l'espace. Objectif: récupérer six poignards sacrés. Enjeu: vaincre la Bête de l'Apocalypse. Adversaire: le Boucher, un tueur surhumain aux terrifiants pouvoirs. À l'arrière-plan, des forces inconnues s'affrontent. Qui sont-elles? L'heure de l'Apocalypse a-t-elle vraiment sonné? Où conduit l'énigme du Réseau Divin?

Dans les griffes de la nuit

Londres, 14 décembre 1999. Minuit. Éclair! Grondement du tonnerre... Les PJ s'éveillent en sursaut. La pluie tape contre leurs fenêtres. Chambre commune d'un vieil hôpital religieux. Lueur des moniteurs cardiaques sous les voûtes de pierre. Zzrrtt... Le visage de lord Wayne Prometeus apparaît sur un vidéophone, radieux. Il leur explique qu'il les a fait conduire au Sainte-Katharine Hospital. Ils sortent de 48 heures de coma (correspondants à l'épisode 3). Il leur donne rendez-vous le lendemain et raccroche. Les PJ sont en pyjama, mais le Cube et les deux Poignards sont là.

(♪ thème du Boucher: BO de *Predator II.*) Tonnerre. Panne de courant. L'éclairage de secours clignote. Grincement d'un chariot qui approche, la porte de la chambre s'ouvre et... une clocharde apparaît, un scalpel dans chaque main. Roulant des yeux fous, elle hurle «le docteur a dit de ne pas jouer avec les poignaaaards!». Les fenêtres explosent. Un mort-vivant en manteau noir saute dans la pièce, hachoir dans une main, canon scié dans l'autre. Le Boucher. «Que pensez-vous de ma nouvelle copine, bâtards de Dieu?» Tous deux se jettent sur les PJ!

Dans la lueur tremblante des néons, le combat est un cauchemar. Le Boucher veut le Cube et les Poignards. Selon l'habileté des PJ, il les récupère ou pas... Nos héros peuvent utiliser des armes improvisées (oxygène inflammable, potence à perfusion...), ou fuir dans les couloirs, sur les toits, etc. Bien sûr, le Boucher se lance à leur poursuite, et ne fait pas de détail. Infirmières et malades tombent comme des mouches. Dans la mêlée, une carte froissée tombe du manteau du Boucher. Les PJ n'auront pas le temps de s'en soucier avant l'arrivée de la sécurité (2 à 3 mn). Le Boucher disparaît alors dans la nuit, sur un dernier carnage. Fondu au noir.

Électrochoc

Sainte-Katharine Hospital. Les PJ sont en état de choc, le cerveau en avance rapide. Des images se bousculent, malades hagards, nonne ensanglantée... Soudain, Iguane franchit les barrages de police. D'un geste, il invite les PJ à monter dans une limousine. Retour à Sanctom, effluves des orchidées noires, bourdonnement du fauteuil de lord Wayne. Fin du cauchemar.

Prometeus a contacté Scotland Yard et obtenu quatre agents pour protéger la demeure. Grâce à lui, les PJ évitent les interrogatoires et se consacrent à leur enquête. Sanctom leur fournit tout l'équipement nécessaire (véhicules, armes, ordinateur).

- **Le rapport de police**. La clocharde, apparemment hypnotisée par le Boucher, est morte ou devenue folle. Les services de lutte antiterroriste commencent à s'intéresser à l'affaire.
- **La carte**. Elle représente le Pendu d'un tarot divinatoire. Griffonné au dos: http//:net.MAL.com, l'adresse d'un serveur sur le Net. En dessous, la mention «Decius Caïus Lubricius».
- **http//:net.MAL.com**. Si un PJ s'y connecte... Recherche. Connexion. Choc. Image digitalisée d'un écorché vif sur fond de pentacle embrasé. Le PJ vient d'accéder à l'un des serveurs underground les plus malsains du réseau. Ici, les pires désaxés se rencontrent par «boîtes aux lettres» interposée. Le Boucher doit *en* posséder une, mais comment la trouver? D'après l'écran, il faut donner un code d'accès: trois chiffres ou lettres. Les joueurs vont devoir deviner... La solution est, tout simplement, les initiales du nom qui se trou-

vait sur la carte. Si les PJ tapent DCL, ils ouvrent la boîte aux lettres du Boucher. Elle contient le nom « Gisaï Khan » et l'adresse du *Pandemonium*, une boîte de nuit de Rome. S'ils tapent un mauvais code, le serveur renvoie une onde de surcharge à l'ordinateur connecté. Celui-ci explose, faisant perdre 1d6PV à tous les personnages se trouvant à moins de 3 mètres de lui!

Pour simuler l'épisode sur minitel, nous vous fournissons trois codes. Une fois sur 3615 Casus, les joueurs tapent MAL et accèdent au serveur. Puis, ils doivent trouver le code DCL pour ouvrir la boîte aux lettres du Boucher. Si les joueurs se trompent, tapez EXP. Un message « explosif » s'affiche et les PJ encaissent 1d6PV.

- **Socrate**. L'ordinateur de Sanctom révèle que Gisaï Khan est mêlé à des disparitions suspectes. En croisant les différents rapports, on se rend compte qu'il a plus de 130 ans.
- **NewsNet**. Voici les principaux titres du journal informatique du 15/12/99 (code minitel : E5X).

— À Tokyo, M. Kobayashi, PDG de Kobayashi Corporation et génial « sorcier » des microprocesseurs, annonce les premières expériences de connexions cybernétiques directes. C'est la première fois en vingt ans qu'il sortira de sa forteresse pour démontrer qu'on peut relier homme et machine.

— Aux Caraïbes, découverte du galion *Queen Elisabeth*, coulé au XVIIIe siècle, et d'un squelette qui pourrait être celui du légendaire pirate Morgan.

Pour l'instant, la piste du Boucher passe donc par Rome...

Urbi et orbi

Rome, mi-décembre. Photos chocs sur papier glacé. Un bûcher place Saint-Pierre. Dans les flammes, les traits déformés d'une femme. Légende : « En ces derniers jours du millénaire, aucun lieu n'est épargné par la folie des hommes. » Réflexion que partageront sans doute les PJ en refermant leur magazine. Un parfum d'Apocalypse flotte sur la ville. Les affrontements se multiplient entre fanatiques de l'Église (sous la coupe du pape Ramius Ier, extrémiste ayant fermé l'accès du Vatican), et marginaux exaltés. Charmante ambiance pour chercher des infos!

- **Par l'homme de la rue**. Réservé aux excentriques, le club *Pandemonium* occupe les deux niveaux d'un immense entrepôt. On y entre à bord de wagonnets, depuis une entrée ressemblant à un train fantôme. Son patron, Gisaï Khan, est un colosse difforme, collectionneur d'art forain.
- **Par les rumeurs**. « Le *Pandemonium*, une boîte? Une secte, oui! Ces dingues viennent déguisés en monstres et participent à des orgies macabres! ».
- **Par la police**. Elle a reçu diverses plaintes, mais n'a jamais pu (ou voulu) intenter d'action.
- **Surveillance**. Le *Pandemonium* est fermé le jour, mais dès le crépuscule, un cortège d'habitués encapuchonnés se masse devant l'entrée, gardée par quatre videurs. Gisaï Khan ne sort jamais de son établissement. Il loge au second étage. Les issues sont truffées d'alarmes et des maîtres-chiens patrouillent. Le plus simple reste de passer par l'entrée principale (en séduisant un habitué, en subtilisant une invitation...). Il n'est pas impossible de tenter une effraction, mais les PJ auront les autorités sur le dos.

Pandemonium !

(♪ musique techno.) Entrée. Les wagonnets plongent dans un tunnel de velours pourpre. Cris des rails torturés. Lumière! Les PJ pénètrent dans le hangar. Foule, crânes et fresques morbides, les couples s'étreignent au rythme d'une « rave » assourdissante. Autour de la piste, le chœur d'une église démente, avec statues taggées et pentacles laser. Au fond, une rangée de machines clinquantes, rescapées de fêtes foraines oubliées. Au-dessus, un dédale de passerelles suspendues conduit aux appartements de Gisaï. Laissez les PJ déambuler et mener leur enquête.

- Un habitué du bar-autel peut confirmer la venue, il y a peu, de quelqu'un ressemblant au Boucher.
- Si les PJ s'illustrent par leurs talents de séducteurs, leur résistance aux substances illicites ou leurs exploits au jeu (de nombreux paris sont organisés autour de machines de foire), ils attirent l'attention d'un groupe « d'allumés » mondains. Une fois admis, ils apprennent que le Boucher a rencontré deux personnes : Gisaï Khan et Blue Steel.
- Blue Steel est une accro de la cybernétique, intelligente et sexy. Si les PJ lui plaisent, elle leur révèle ce que le Boucher venait chercher : « ... le Total Tsunami, voilà ce qu'il voulait. C'est une légende qui traîne dans notre milieu : une sorte de programme informatique ultime, parfait. Un mythe créé par le seigneur Kobayashi, un concepteur de Tokyo. » Blue Steel ne croit pas à l'existence du Total Tsunami, mais le Boucher est quand même parti pour le Japon.

Pendant ce temps, Gisaï Khan épie sa clientèle à la recherche... de nourriture, car c'est un ogre! Survivant d'une ancienne race, il vit dissimulé parmi le « bétail » humain et vénère des cultes obscurs. Il considère le Boucher comme l'Antéchrist et lui a remis une précieuse relique exhumée de l'antique Babylone : l'un des six Poignards d'iridium! Bien sûr, ces informations devront lui être extorquées (chantage, combat). Si les PJ commettent l'erreur de laisser Gisaï Khan s'échapper, il se vengera tôt ou tard d'horrible manière.

Au bout du compte, le Boucher a trouvé un troisième Poignard et est parti au Japon en quête d'un programme mystérieux. Le prochain acte va se jouer dans l'empire du Soleil Levant!

Épisode 5

« La Mort attrape d'abord ceux qui courent »

Jean Giono

La saison des neiges sanglantes

Tokyo, 20 décembre 1999. Ciel rougeâtre piégé dans le verre miroir des buildings, pulsation des idéogrammes de néon, multitude des visages anonymes masqués par les filtres respiratoires. Et la neige, rosée comme des cristaux de sang, gorgée de particules métalliques recrachées par les usines de Tokyo.

Les PJ vont pouvoir découvrir la ville tentaculaire : stands à friture, pickpockets, bornes de méditation électronique... À Tokyo, ils peuvent consulter le NewsNet du 20 décembre dans une cabine publique (code minitel : B9Z). Retrouver la trace du Boucher est difficile, voire impossible. Il se cache dans les bas-fonds, recrutant de nouveaux tueurs. En revanche, les PJ localisent facilement Kobayashi. Les médias ne parlent que de lui. Dans 48 heures, il organisera sur une route du mont Fuji la première tentative de pilotage cybernétique au monde! Kobayashi offre une fortune aux pilotes sélectionnés pour les tests. Mais il ne sort jamais de son building, version futuriste et délirante d'un temple shinto. Pour le rencontrer, les PJ devront se faire remarquer : en gagnant une course de sélection auto/moto, en faisant intervenir lord Prometeus, etc.

Sagesse cybernétique

Symbole du paradoxe asiatique, le building est enchâssé au cœur du quartier traditionnel. C'est une forteresse automatisée où seules des machines accueillent les visiteurs, entrecoupant leur discours synthétique de devinettes orientales. Le seigneur Kobayashi aime tester la sagesse de ses sujets! Nombreux sont ceux qui attendent une audience. Si les PJ ont su attirer l'attention, on les conduits dans un salon où Kobayashi apparaît sur des écrans LCD. Ancêtre à la barbe démesurée, il manipule de ses ongles crochus un talisman de platine (la puce informatique qui contient le Total Tsunami!). Il sourit : « Bienvenue, gaijins. Votre intelligence vous a conduit ici. Maintenant, prouvez-moi votre valeur. » Kobayashi nie l'existence du Total Tsunami, et le Boucher ne peut rien contre sa forteresse. Seul l'essai de pilotage l'intéresse. Si les PJ veulent y participer, il leur fait passer, sans les prévenir, un test de réaction au stress.

Il les invite à entrer dans des ascenseurs individuels. Les cabines montent au dernier étage, puis s'arrêtent. Dans chacune, une voix sort d'un haut-parleur : « Dans la voix du sage réside un trésor de vie ». Puis les cabines se décrochent! Les PJ ont 60 secondes pour réagir. Ils doivent simplement penser à chercher « dans la voix », c'est-à-dire dans le haut-parleur, l'interrupteur caché qui stoppe la cabine. Elle ne s'écrase pas, de toute façon, mais seuls ceux qui réussissent deviendront pilotes et accompagneront Kobayashi au mont Fuji. Les PJ devraient réaliser que cette sortie est une occasion rêvée pour le Boucher. S'ils ne sont pas pilotes, ils peuvent s'introduire dans l'escorte armée, parmi les reporters qui suivent en hélicoptère, etc.

Maximum overdrive

L'aube ensanglante le mont Fuji. Sur une route isolée, trois véhicules aux courbes futuristes : une moto et une voiture « cybercablés », plus un énorme camion qui sert de QG technique, où s'installe Kobayashi. Les PJ qui ne pilotent pas peuvent faire partie de l'escorte (un hélicos et cinq motos) ou des reporters (deux hélicos).

(♪ BO d'*Akira*.) Les PJ pilotes prennent place. Contact. Décharge, picotements. Les PJ basculent : ils sentent l'asphalte, les bielles qui s'activent. Ils *sont* la machine! Le test se déroule sur une vertigineuse descente de 10 km. Les pilotes, en communion avec leur véhicule (Conduite +30%), doivent négocier des obstacles, prendre des virages en épingle à cheveux, etc. Quand soudain... Rafales dans le ciel, explosion. Un hélico de combat surgit. Par la porte latérale, manteau noir claquant dans le vent : le Boucher! Trois jeeps jaillissent de chemins latéraux et attaquent (quatre tueurs par jeep). Le Boucher veut récupérer le Total Tsunami qui se trouve à bord du camion. Arrangez-vous pour qu'il y parvienne avant de s'enfuir. Il a commis l'erreur de confier le troisième Poignard à l'un des tueurs en jeep (avec les deux autres, s'ils ont été volés dans l'épisode 4). La présence des PJ le surprend. À eux d'en profiter!

Quoiqu'il arrive, Kobayashi est tué. Si les PJ ont tout fait pour le sauver, sa corporation paiera un jour cette dette d'honneur (par exemple, un PJ mutilé sera gratifié d'un membre artificiel). De plus, s'ils ont été héroïques, leur confiance en eux les immunise désormais au regard terrifiant du Boucher (voir *CB* n°100).

Résumons la situation. Tandis qu'une conjonction cosmique s'annonce, le Boucher réunit de puissants artefacts (Poignards, Total Tsunami), tel un sorcier organisant un rituel. Préparerait-il l'Apocalypse? Peut-être, aussi les PJ doivent-ils se hâter. Une fois en sécurité, ils activent le Cube, mettent le troisième Poignard à son contact et... (♪ thème du Réseau Divin : BO de *Total Recall*.) La lumière baisse. Le Cube s'illumine. Faisceaux bleutés, quadrillage lumineux. L'esprit des PJ est aspiré par le Cube. Des lettres s'affichent : « Bienvenus sur le Réseau Divin. Transfert vers le nexus 2, procédure engagée. » Voyage. Tourbillons. Puis l'arrivée dans... un autre corps. « Procédure terminée. Nexus 2 : Caraïbes. 47 heures, 59 minutes, 60 secondes, 59, 58, 57... »

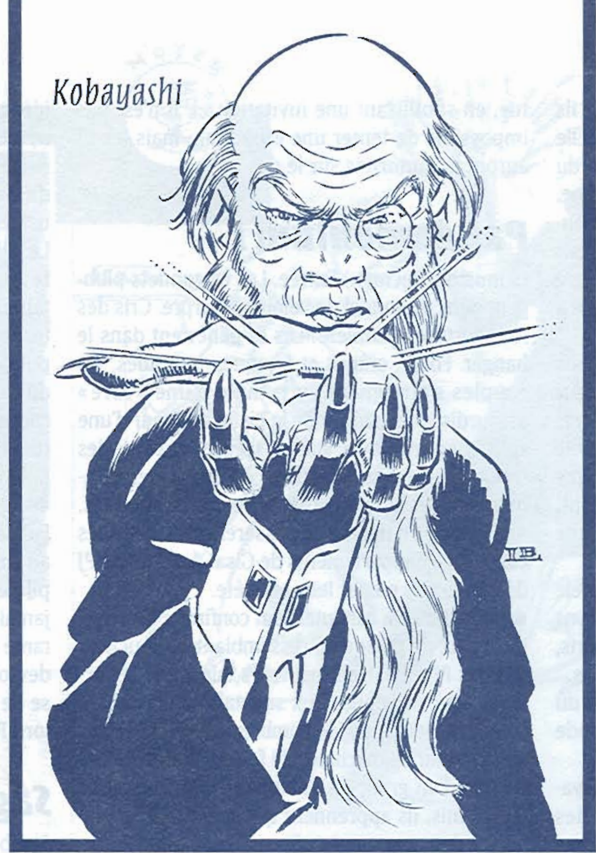
Épisode 6

« Mourir en prince ou vivre en esclave »

Lord Byron

Pirates !

Grincements de la coque. Fragrances du sel et des bois précieux. Le soleil de midi caresse les eaux des Caraïbes tandis que les PJ s'éveillent dans la cabine d'un galion anglais, le *Queen Elisabeth* (récemment retrouvé... en 1999!). Leurs nouveaux corps sont ceux d'un capitaine et de son entourage, morts empoisonnés (voir l'encadré *Les corps d'emprunt*). Sur la dernière page du livre de bord, on lit : « 7 Juillet 1703, pointe ouest de Cuba. Nous touchons au but. Nous, corsaires au service de la Reine, allons retrouver le trésor de Morgan le pirate, notre prisonnier. »


Kobayashi

Émergeant de l'ombre, un vieillard enchaîné se redresse. « Ventredieu! Vous étiez morts, où je ne m'appelle plus Morgan! Par quelle diablerie... » Une détonation l'interrompt. Cris, coups de feu. On court sur le pont. « Sang du Christ, les Espagnols! » beugle Morgan. « Montez commander vos hommes, et surveillez ma carcasse, si vous voulez mon trésor! »

(♪ BO de *L'île aux pirates*.) Le navire est attaqué par un galion de 40 garde-côtes espagnols. Engagez le combat dans la fumée des canons. Les PJ peuvent diriger leurs 50 corsaires, couler les Espagnols... Chaque round, ils affrontent 0 à 3 adversaires (lancez 1d6, 1-2 : 0, 3-4 : 1, 5 : 2, 6 : 3) ou l'une des péripéties suivantes :

1 – Un obstacle roule vers eux. Barrique, canon...
2 – On leur tire dessus. Esquive ou -1d6PV.
3 – Un cordage est à portée de main. Le PJ peut rompre le combat, se jeter dans la mêlée...
4 – Un obstacle les gêne. Voile affalée, blessé agrippé...
5 – Une arme chargée tombe près de vous. Mousquet, pistolet...
6 – Vous grimpez sur un point stratégique. Vous pouvez lancer un objet ou sauter sur un adversaire.

Quoi qu'il arrive, la fureur des corsaires a raison des Espagnols.

Si les PJ ont été brillants, l'équipage ne perd que 8 hommes et le capitaine est porté en triomphe. S'ils ont mal dirigé les actions, les survivants sont exsangues (20 morts).

Meurtres dans un galion anglais

Les corsaires fêtent leur victoire. Côté PJ, il faut s'adapter à la vie à bord. L'aide de Morgan sera précieuse pour atteindre leur but : trouver le Poignard sacré dans les 48 heures allouées par le Cube. En effet, le pirate connaît bien l'objet, il fait partie de son trésor! Explications...

En ce début du XVIII[e] siècle, Morgan n'est plus que l'ombre de sa légende. Le mythique flibustier finit misérablement ses jours dans une prison d'Angleterre. Vieillissant, pitoyable, il s'éteint à petit feu sans réaliser son souhait : mourir en capitaine sur son vaisseau. Mais sa légende excite les convoitises. En 1703, alors que tous le croient mort, les Anglais le sortent de prison pour retrouver son trésor, fruit du pillage de Panama et des temples mayas du Yucatan. Morgan accepte de coopérer dans l'espoir d'être libéré. L'expédition, menée par des corsaires anglais (plus discrets qu'un vaisseau de guerre), part vers la pointe ouest de Cuba. C'est alors que les PJ arrivent.

Morgan dit avoir trouvé le Poignard dans des ruines mayas. Avait-il été apporté par Cortez ou par des navigateurs de l'Antiquité? Comme chacun sait, les vestiges précolombiens et égyptiens présentent d'étranges ressemblances... En tout cas, il est avec le reste de son trésor à Los Palacios, où ils arriveront ce soir. Évidemment, la personne qui gardait le trésor ne l'a plus, et les Espagnols comptent s'en emparer. Ils ont un homme sur le *Queen Elisabeth*, Borgo le Bossu, l'aide du cuisinier. Simple d'esprit en apparence, espion génial en réalité, il communique avec l'ennemi par pigeons voyageurs. C'est lui qui a empoisonné le capitaine et ses proches. Tant que les PJ ne l'ont pas démasqué, Borgo ralentit le navire : meurtres, disparitions, etc. Quelques pirates :

- **Marco, le cuisinier asiatique**. Amateur d'oiseaux, il a des perroquets, des poulets et des pigeons. Inquiétant, mais inoffensif.
- **Robert Reed, le bosco**. Ce gros costaud chauve transmet les ordres à l'équipage. Il est loyal.
- **Dante, poète alcoolique**. Hanté par d'effrayantes hallucinations, il rêve de spectres (autant que de PJ) entraînant le navire vers une Bête monstrueuse tapie dans la brume.
- **'Ti Frère, charpentier créole**. Pratiquant le vaudou, il sait Diagnostiquer un mal et Invoquer les esprits animaux (voir *Gwo & Millord*, p.68). Un PJ peut être initié. S'il passe 3d6 heures avec lui et réussit un jet de POU x2, il apprend l'un de ces pouvoirs.

Vaudou aux Caraïbes

Cuba, 7 juillet 1703, soir. Le galion des PJ jette l'ancre dans le port de Los Palacios envahi par la brume. Au-delà d'un quai fantomatique s'étirent les ruelles mal famées de la ville dirigée par le gouverneur Orzabal, un pirate allié aux Espagnols. Guidés par un Morgan clopinant, les PJ quittent la cité et s'enfoncent dans les marais. En une heure, ils atteignent un ancien cimetière créole, un lieu vaudou évité comme la peste. Morgan y a caché son trésor, qu'il a confié à Erzulie, une mambo (sorcière) qui fut jadis sa compagne. (♪ BO de *Simetierre*, *Fog*...) Nuit. Pluie fine, relents de pourriture végétale. Les PJ se sentent épiés. La demeure de la mambo est abandonnée depuis des semaines, et le trésor n'est plus là. Mais une fouille attentive révèle un grimoire emballé dans un linge couvert de wangas (sortilèges). Si les PJ s'en emparent, la terre se met à trembler et libè-

re une cinquantaine d'horreurs putréfiées. Les zombis du cimetière viennent punir les profanateurs ! Jouez la scène comme un cauchemar : fuite dans la nuit, cadavres agrippant les PJ, etc.
De retour en ville, les personnages doivent mener l'enquête. Selon les créoles, Erzulie aurait fait un aller-retour au Yucatan. Dans les tavernes, on murmure que le gouverneur Orzabal l'a emprisonnée. Quant au grimoire, il s'agit d'une traduction latine de la Bible maya, le *Popol Vuh*. Pour en savoir plus, il faut retrouver Erzulie. Elle est retenue au fortin d'Orzabal, bâti sur le rocher surplombant le port. Vingt pirates le défendent, mais ils sont souvent ivres et les PJ devraient pouvoir entrer discrètement. Erzulie gît dans une oubliette. A demi morte, elle racontera comment le gouverneur Orzabal a fait du trésor de Morgan son obsession. Lorsqu'il s'est allié avec les Espagnols, elle a eu peur et l'a caché ailleurs, dans un temple maya sur la côte du Yucatan, à un jour de voile. Hélas, au retour, elle a été capturée et torturée par le gouverneur. Dans un dernier souffle, elle ajoute « Orzabal... au Yucatan... la flotte espagnole... pas de trésor sans le grimoire... les démons, les dém... » puis elle meurt dans les bras de Morgan. Pour le pirate, la perte d'Erzulie est un électrochoc. Vibrant d'une aura incandescente, il hurle : « Maudit soit l'or et le destin ! Les Espagnols ? Je les coule ! Les démons ? J'en suis un ! Orzabal ? Trouvons le trésor, récupérez votre Poignard, et après, je l'égorge ! » Le capitaine Morgan, prince des Caraïbes et légende vivante, est de retour !



CASTING

Pour Elric

▶ Le Boucher
Voir *CB* n° 100.

▶ *Clocharde*
DEX 13, PV 13, scalpel 40 % (1d3).

▶ *Gisaï Khan*
FOR 22 CON 20 TAI 20 DEX 15
INT 14 POU 12 APP 6
PV 30 B/M dom +2d6.
Compétences : Tronçonneuse 50 % (2d6). Cannibalisme 100 %, Paranormal 70 %.

▶ *Tueurs japonais*
Trait moyen : 10, PV 10. 44 magnum 30 % (1d8).

▶ *Corsaires*
Trait moyen : 12, PV 11. Sabre 30 % (1d6). Pistolet à 1 coup 25 % (1d6).

▶ *Soldats espagnols*
Trait moyen : 10, PV 9. Fusil 30 % (1d8). Épée 25 % (1d6).

▶ *Zombis*
PV 12, Morsure 30 % (1d3). Griffes 25 % (1d6).

▶ *Hommes-jaguars*
PV 20, Morsure 30 % (1d8). griffes 40 % (1d6), régénèrent 1PV/round.

Les conquérants du Yucatan

8 juillet 1703, à l'aube. Les PJ appareillent pour le Yucatan. S'ils ont recruté des pirates à Los Palacios (par exemple en leur faisant miroiter le trésor), ils seront rejoints le soir par trois galions. Sinon, ils affronteront seuls Orzabal.
Profitez du trajet pour détailler le *Popol Vuh*. Une carte indiquant la route maritime jusqu'au temple est cachée dans la couverture. Par ailleurs, deux versets ont été marqués par Erzulie. L'un parle du dieu des morts et de la pluie :

> Le prince et l'esclave se voilent la face,
> humbles sous l'eau du ciel, honorant
> le dieu Pluie, puis sont mis au tombeau
> (ch. 2, v. 27).

L'autre décrit la fin du monde selon les Mayas :

> Le Déluge sort des nuages,
> par la Bête écailleuse, noyant le temple,
> le roi, et le voleur (ch 5, v. 66).

Le détroit du Yucatan, qui sépare Cuba du Mexique, est infesté d'Espagnols. Si les PJ ont neutralisé Borgo et restent prudents, ils passent discrètement. Sinon, ils sont sans cesse traqués. Le soir, ils abordent le Nouveau Monde par la baie indiquée sur la carte d'Erzulie. Mais cinq galions espagnols ont déjà jeté l'ancre ! Orzabal s'est enfoncé dans la jungle avec trente soldats, trois jours plus tôt. Personne ne l'a revu depuis, et les Espagnols parlent de démons dans la nuit... Aux PJ d'imaginer la meilleure tactique pour débarquer : commando de nageurs, canonnade de diversion, abordage, etc. S'ils ont recruté les navires de Los Palacios, organisez une formidable bataille navale dirigée par un Morgan héroïque ! Et une fois dans la jungle...
(♪ BO de *Predator*.) Soleil mourant, moiteur végétale, chants d'oiseaux inconnus. L'expédition progresse lentement jusqu'aux vestiges d'une ville dévorée par la végétation. Le site est maudit, hanté par trois hommes-jaguars. Variante maya des loups-garous, ils ont massacré un à un les soldats d'Orzabal et tenteront la même chose avec les PJ. Orzabal est encore en vie, fou et hagard, avec quelques survivants. Son groupe peut attaquer les PJ, servir de victime aux hommes-jaguars, etc. Le temple est au sommet d'une pyramide maya noyée par les arbres. Deux pièges protègent son accès. Le *Popol Vuh* permet de les résoudre.
• L'entrée est décorée de fresques honorant le dieu Pluie. Au-delà s'étend un labyrinthe aux murs couverts de spores hallucinogènes. Quiconque s'y aventure est assailli de visions terrifiantes et risque de tomber dans l'une des trappes (Esquive -10%, 4d6PV). S'il honore le dieu en se couvrant le visage d'un linge humide (un filtre !), ses chances passent à Esquive +60 %.
• Au cœur du labyrinthe, des frises représentent le sacrifice de milliers de victimes en l'honneur d'un monstre caché par les nuages. Elles aboutissent à une crypte où est représentée l'Apocalypse maya. Sept têtes sculptées émergent des « nuages » au plafond : serpent à plume, poisson cornu, dragon tentaculaire, démon, iguane, crocodile, jaguar. Si plus de 150 kg (2 ou 3 PJ) sont présents sur le sol, un bloc de pierre scelle l'entrée et de l'eau se déverse du plafond, noyant tout en 5 minutes ! Dès lors, les têtes peuvent s'abaisser comme des leviers : chacune augmente le débit (-2 mn), sauf le dragon qui fait évacuer l'eau, ouvre l'entrée et une porte secrète. Celle-ci dissimule le tombeau d'un prince maya et le trésor de Morgan : cinq coffres de joyaux et d'or, plus le Poignard !

Les corps d'emprunt

Remplacez les fiches des PJ selon la procédure détaillée dans l'épisode 3 (voir CB n° 100).

● Sir Clive Byron, capitaine.
38 ans, FOR 15, TAI 16, CON 16, DEX 14, APP 13, PV 16, B/M dom+1d4. Pistolet 60 %, Sabre 55 %. 2 Pistolets à 2 coups (1d8), sabre (1d8+2), gilet en cuir (armure+1d6PV).

● Lady Lisbeth, épouse du capitaine.
36 ans, FOR 10, TAI 12, CON 10, DEX 10, APP 17, PV 11. Séduire 60 %, Pistolet 30 %. Bague à poison (6 doses, jet de CON x2 ou mort en 1 mn), 1 pistolet à 2 coups (1d4+1).

● Violenta, fille de Lisbeth et Byron.
17 ans, FOR 12, TAI 12, CON 13, DEX 14, APP 12, PV 12. Être prise pour un garçon 95 %, Fouet 50 % (1d4, ligotage), Rapière 30 % (1d6).

● « Casse-Crânes », serviteur indien.
30 ans, FOR 19, TAI 16, CON 16, DEX 12, APP 10, PV 17, B/M dom+1d6. Hache 75 %, Pistolet 66 %. tatouages, 4 pistolets à 1 coup (1d8), énorme hache (2d6).

● Frère [illegible]vatore, moine.
29 ans[illegible]R 16, TAI 18, CON 20, DEX 8, APP 5, PV 19, B/M dom+ 1d4. Massue 50 %, Inquiéter par son aspect difforme 30 %. Bible, fémur de bœuf (2d4).

● MacLeod, chirurgien-barbier.
58 ans, FOR 13, TAI 10, CON 12, DEX 16, APP 12, PV 11. Pistolet 45 %, Épée 50 %. Highlander avec gilet clouté (armure+1d6PV), grande épée (1d10), pistolet en « patte de canard » (6 canons, 1 coup, 1d6x6), scie, rasoir.

Épilogue

(♪ thème du Réseau Divin : BO de *Total Recall*.)
Les PJ ont trouvé le quatrième Poignard. Grâce à eux, Morgan a reconquis son honneur, et son dernier exploit sera de ramener ses hommes à bon port. Il est temps de regagner le XXe siècle et les prochains mystères du Réseau Divin.
Cube activé. Faisceaux bleutés. « 00 heures, 00 minutes, 2, 1, 0 secondes. Nexus 2 : compte à rebours terminé. Retour enclenché. » Les PJ ont une vision fugitive : le capitaine Morgan tenant la barre du *Queen Elisabeth*, voguant seul vers son dernier voyage, pleurant et riant à la fois. Un homme libre. En paix. Puis les PJ plongent dans le maelström du temps...

Christophe Debien et Patrick Bousquet
Illustration : Léo Beker



Un scénario Casus Belli pour

GURPS

Les remords du comte Arnulf

Cette histoire se déroule dans un monde médiéval-fantastique de NT 3. Elle se joue avec les règles de base, des personnages de cent points et un niveau de fluide magique normal. Joueurs et MJ peuvent être peu expérimentés. En modifiant les noms de lieux et de peuples, il est possible d'utiliser ce scénario dans la plupart des univers existants.

Bienvenue en Galinois !

Le Galinois est une petite région côtière assez isolée. Pour la décrire, inspirez-vous de la Bretagne. L'île de Cornway, à une journée de mer, ressemble à l'Angleterre.

Le pays est essentiellement peuplée d'humains de petite taille (entre 1,60 m et 1,65 m) dont la majorité a la peau brune, les cheveux noirs ou bruns et les yeux marrons. Les Galinois, paysans assez frustres, sont peu amicaux avec des étrangers dont l'apparence est différente de la leur.

Avec près de huit cents habitants, Kerlin est l'un des plus gros bourgs du Galinois. Il fait partie du domaine d'Arnulf le Hargneux, comte d'Armoragne et prince de Galinois, dont le château se trouve à environ cinq kilomètres.

Le Galinois, comme quelques provinces voisines, vient tout juste de sortir vainqueur d'une guerre de huit longues années contre les envahisseurs belgides. Si Kerlin a été épargné presque par miracle, il n'en va pas de même de la majeure partie de la campagne galinoise. Bon nombre de maisons et de fermes ont été incendiées, les champs laissés à l'abandon et il est encore facile de trouver des cadavres de soldats en décomposition et des traces de batailles. La haine envers les Belgides est vivace et va encore durer longtemps en Galinois. Tout ce qui ressemble de près ou de loin à un Belgide (choisissez ce qui vous arrange) risque fort de se faire tuer sur place.

La magie, peu pratiquée en Galinois, est couramment considérée comme étant d'origine maléfique. Les magiciens sont d'autant plus mal vus que les Belgides en ont employé quelques-uns. Les PJ risquent de déclencher une réaction hostile et violente dans la population s'ils usent de magie de façon voyante.

Et maintenant, que va-t-il se passer? Conrad, fils d'un bâtard d'un précédent comte, veut succéder à son cousin Arnulf. Ses manigances passées ont éloigné la dernière héritière du comté, sa cousine Aliénor. Depuis, celle-ci vit dans le bois Noir sous le nom d'emprunt de Marianne. Conrad veut la retrouver pour éliminer définitivement toute concurrence. Les PJ, qu'il espère naïfs, vont mener l'enquête pour lui (il ne veut pas agir directement, parce qu'Aliénor le connaît et se méfierait de lui).

Vous êtes dans une auberge...

Les pérégrinations des PJ, décidés à voir du pays, les ont mené sans raison précise en Galinois. Cette année, l'hiver a décidé de durer, et bien que le printemps soit là, le temps est exécrable. Il ne cesse de pleuvoir depuis des jours et des jours. Aussi, trempés, les PJ ne seront pas mécontents de dormir à l'auberge du *Loup pendu*, la seule du village de Kerlin. Elle est fréquentée par des soldats récemment démobilisés. Les clients ont les joues creuses et sont maussades, tout comme Hans, l'aubergiste (38 ans, 1,64 m). Celui-ci a de quoi servir tout le monde, mais la nourriture est frugale : du pain noir, quelques tubercules et un bouillon de viande. Il ne donne que de l'eau à ses clients, même si les PJ proposent plus que les 3 $ demandés. « Je suis désolé, m'sieurs-dames, mais je n'ai rien de mieux à vous offrir. C'est pas la peine d'insister. »

Si les PJ tendent l'oreille, ils entendent surtout parler des inquiétudes des soldats, paysans pour la plupart, manifestement contents d'être en vie mais inquiets sur le sort de leurs familles. « Ça fait huit ans que j'ai pas vu mes mioches. Ma femme était grosse quand je suis parti, et j'sais même pas si j'ai eu une fille ou un garçon. » Les clients craignent aussi que le mauvais temps ne compromette les premières récoltes. Quelques souvenirs de bataille sont également évoqués. « Ah, si tu avais vu le Hargneux, quel soldat! À son âge, il a encore réussi à tuer plus de deux cents Belgides! Même que j'étais avec lui lors de la bataille du gué du bois Noir, juste quand son fils cadet est mort. »

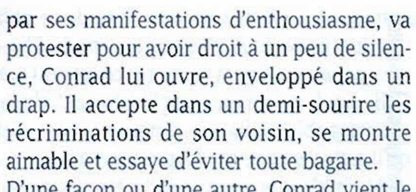
— Ouais, notre comte est un sacré cogneur. Dommage pour son fils! Maintenant, le vieux n'a plus d'héritier. En plus, il a été blessé. Même s'il guérit, il paraît qu'il ne pourra plus marcher! »

La mort du dernier fils du comte est une information importante car, en Galinois comme dans toutes les sociétés féodales, il est essentiel pour une famille noble d'avoir toujours des descendants à qui transmettre les terres. N'ayant plus de fils, Arnulf devrait se contraindre à léguer son domaine à son héritier le plus proche : Conrad, le fils de son oncle Alagon le Bâtard.

Un homme bien gai !

Si les PJ veillent tard, ils verront un homme encore jeune, accompagné d'une jeune fille, descendre de l'étage vers onze heures. Lucinda (17 ans, 1,60 m) est la fille de Hans, et une prostituée occasionnelle. Elle est plutôt quelconque et visiblement enceinte. Quant à son client, c'est Conrad, notre méchant.

L'attitude et l'aspect de Conrad tranchent avec l'atmosphère générale. Il est gai, légèrement ivre, même. Il est habillé de vêtements de cour, défraîchis mais propres, et quitte la salle commune avec bruit. Il revient deux heures plus tard pour honorer, une fois de plus, les charmes de Lucinda. Du coup, même si les PJ ont décidé de se coucher tôt, ils le remarquent, car Lucinda officie dans la chambre qui jouxte la leur et n'est guère silencieuse quand elle travaille. Si un PJ, réveillé



par ses manifestations d'enthousiasme, va protester pour avoir droit à un peu de silence, Conrad lui ouvre, enveloppé dans un drap. Il accepte dans un demi-sourire les récriminations de son voisin, se montre aimable et essaye d'éviter toute bagarre.
D'une façon ou d'une autre, Conrad vient le lendemain matin à la rencontre des PJ, pour s'excuser une dernière fois ou pour entamer une conversation «anodine» avec eux. Conrad étant dans les bonnes grâces de l'aubergiste, il se fait servir du vin (de la cuvée personnelle du patron) et en fait profiter ses nouveaux «amis».
Par la suite, si les PJ interrogent Hans sur Conrad, ils trouvent l'aubergiste très réticent. En effet, Hans espère secrètement que Conrad reconnaisse le bébé à venir, voire épouse Lucinda. Au mieux, il leur dira quelque chose comme: «Allez au château du comte, les domestiques vous diront ce que vous voulez savoir. Moi, je ne suis qu'un modeste commerçant.»

Quelques histoires de famille

Longtemps avant la guerre, Arnulf avait tout ou presque pour être heureux. Son épouse, originaire de l'île de Cornway, était d'une grande beauté. Il avait trois fils pour assurer la pérennité de sa lignée. Sa fille, Aliénor, était aussi jolie que sa mère. Bien sûr, il espérait la marier à l'un ou l'autre de ses voisins pour conclure une solide alliance. Seule ombre au tableau, son grand-père, le comte Albin le Teigneux, avait décidé vers la fin de sa vie de lui faire un «fichu bâtard d'oncle» avec une jeune servante du château, et pire encore de le reconnaître. Pour ne rien arranger, ce jeune oncle, la honte de la famille, faillit lui-même avoir un enfant illégitime avec une jeune veuve de la petite noblesse de Cornway. Mais Arnulf réussit *in extremis* à les marier, permettant ainsi à Conrad de naître sans provoquer de nouveau scandale au sein de la famille.
Lorsque Aliénor eut quatorze ans, Conrad, qui pensait déjà au titre de comte, la demanda en mariage. Arnulf refusa tout net, car il avait d'autres ambitions pour elle que de lui faire épouser un membre de la branche bâtarde de la famille. Vexé, Conrad décida de se venger. Il se rapprocha progressivement de la jeune fille et devint son confident. Aliénor lui faisait autant confiance qu'à Mathilda, sa nourrice. Quand elle eut quinze ans, Conrad se rendit compte qu'elle s'intéressait de près à un jeune palefrenier du château, Simon. Celui-ci, un beau garçon gentil et travailleur, avait environ dix-huit ans. Il ne tarda pas à prendre l'habitude de saluer la jeune princesse avec un sourire chaque fois qu'il la voyait à sa fenêtre.
Dès lors, Conrad conspira avec la nourrice et quelques servantes pour organiser des rendez-vous entre Simon et Aliénor, à l'insu d'Arnulf et de ses fils. Tout naturellement, les jeunes gens tombèrent amoureux, puis devinrent amants. Un soir, rentrant bredouille d'une chasse et déjà en colère de n'avoir rien attrapé, Arnulf surprit les ébats de son adorable fille avec le beau palefrenier. Fou de rage, Arnulf fit donner vingt coups de fouet à sa fille et la jeta dehors. Simon, lui, fut battu, ligoté et jeté à la rivière la plus proche. Arnulf ordonna de brûler tous les portraits et les affaires de «la catin» et promit de faire mettre au cachot quiconque l'aiderait ou prononcerait son nom. Conrad, assez content de son effet, joua le jeu et protesta violemment contre la cruauté de son cousin. Il s'est ainsi attiré la sympathie durable de Mathilda, la nourrice.
De cet épisode, les habitants du domaine ont gardé le souvenir de la dureté du comte. Vingt ans ont passé et, à cause de la guerre, il ne reste plus tellement de témoins directs de l'affaire.
Aliénor est toujours en vie et habite le bois Noir, sous le nom de Marianne. La magicienne Katharogne, aujourd'hui décédée, avait recueilli la jeune fille. Quelques mois après son arrivée chez elle, Aliénor mit au monde les enfants de Simon, des jumeaux, Albin et Aletha. Katharogne comptait se séparer de la famille, mais elle détecta des dispositions à la magie chez Albin et en fit son apprenti, gardant Aliénor comme servante et dame de compagnie. Un peu plus tard, se promenant sur une plage proche, Aliénor recueillit un petit garçon qui ressemblait à son ancien amant. Elle le prénomma Simon. Après la mort de la magicienne, il y a trois ans, la petite famille est restée là. Aliénor ignore que son père est gravement blessé, et cela ne la pousserait sans doute pas à revenir, de toute façon.

La sincérité faite homme

Conrad semble être un bon vivant jovial. En réalité, il est ambitieux et calculateur, et souhaite par-dessus tout devenir comte à la place du comte. Le chemin est presque fait. Arnulf est vieux, blessé, et n'a plus aucun héritier mâle (ses fils n'ont pas laissé de descendance). L'arrivée en Galinois de voyageurs ignorant son ambition et l'histoire de sa famille est une aubaine qu'il ne manquera pas. Il n'hésitera pas non plus à user de son charme sur d'éventuels PJ féminins, dans l'espoir de gagner leur confiance.
Après quelques minutes de conversation banale, destinées à jauger le groupe, Conrad raconte aux personnages l'épisode de l'exil d'Aliénor, en «oubliant» de préciser son rôle dans l'affaire. En revanche, il charge Mathilda autant que possible. Il leur explique que le vieux comte est au bord de la mort, qu'il regrette son geste passé envers sa fille et que rien ne lui ferait plus plaisir que de la revoir et de lui demander pardon. Il précise: «Je veux faire la surprise à mon oncle. J'aimerai donc que vous teniez ma démarche secrète. Je dois ajouter qu'il ne s'est confié qu'à moi, et qu'il pourrait être vexé s'il apprend que j'ai mis des étrangers dans la confidence.» En réalité, Arnulf n'a jamais renié son geste, ne veut pas retrouver sa fille et, par orgueil, il ne le fera jamais.
Conrad leur suggère de parler à Mathilda et d'interroger les gens du château, mais il risque aussi de les aiguiller sur une fausse piste. En effet, il pense que la jeune femme se trouve auprès de sa tante Magdeleine, qui est l'abbesse d'un couvent, sur l'île de Cornway.

Chronologie

Le scénario commence à la mi-avril 1100.
1059 : *Naissance de Conrad, fils d'Alagon le Bâtard.*
1081 : *Exil d'Aliénor. Recueillie par la magicienne Katharogne, elle prend le nom de Marianne.*
1082 : *Au printemps, naissance d'Albin et d'Aletha.*
1083 : *Au début de l'été, Marianne recueille un jeune amnésique qu'elle baptise Simon, en souvenir de son amant.*
1091-1099 : *Guerre contre les Belgides.*
1097 : *Mort de Katharogne.*
1099 : *À l'automne, mort du dernier fils d'Arnulf.*
1100 : *15 avril, jour J, début du scénario.*
Jour J + 1 : *Discussion avec Conrad. Début probable des assassinats de témoins. Albin part chercher de l'aide.*
Jour J + 2 : *Au matin, Simon repart vers sa famille.*
Jour J + 3 : *Marianne/Aliénor meurt dans la soirée, si les PJ ne la sauvent pas.*
Jour J + 4 : *Au mieux, arrivée des PJ au couvent de Cornway.*
Jour J + X : *Tentative d'assassinat des PJ et de leurs compagnons.*

Souriez, vous êtes suivis

À partir du moment où les PJ ont dialogué avec Conrad, ils sont suivis par Gunthar, son homme de main. Il est expérimenté et sait se faire discret. Si les PJ découvrent qu'ils sont filés et réussissent à attraper Gunthar, celui-ci, profondément loyal à Conrad, se suicide plutôt que de révéler quoi que ce soit. S'il comprend avant les PJ où se trouve Aliénor, il se charge de l'exécuter, ainsi que ses enfants. Seulement, Gunthar n'est pas excessivement intelligent. Il ne connaît pas le visage d'Aliénor, même si Conrad le lui a décrit. Il risque donc de se tromper de cible. Si, après avoir interrogé quelqu'un, les PJ semblent trop confiants, Gunthar fera le ménage derrière eux, en assassinant autant de témoins que possible.

Au château

Le château comtal est en pleine reconstruction. Il a visiblement souffert lors de la guerre, et quelques tailleurs de pierre s'affairent à le remettre en état. La plupart des toitures ont brûlé. Les murs sont encore en place, mais seul le donjon est vraiment en bon état. C'est là que loge Arnulf.
Mathilda, le comte Arnulf et Borogon, le chef des gardes, sont les derniers témoins directs de l'affaire. Éric, l'intendant (27 ans, 1,63 m) est un témoin de seconde main par son père, l'ancien sénéchal du château. La belle-sœur d'Arnulf, Magdeleine, a suivi les événements de loin, mais elle vit à Cornway. Quant aux domestiques, ils sont peu nombreux et la plupart sont trop jeunes pour avoir vécu l'affaire.
Comme l'ordre donné il y a vingt ans est toujours valable, il vaut mieux que les PJ ne parlent pas directement d'Aliénor. Les domestiques actuels ne savent pas qu'elle a existé. Leur réaction est quelque chose du genre «La fille du comte?



Mais le comte n'a pas eu de fille!» Si ce genre de réponse intrigue les PJ et qu'ils insistent, le comte en sera informé...

Borogon, qui est de la même génération qu'Arnulf, a assisté à l'exil d'Aliénor. Il voit bien que les PJ ne sont pas de la région, et essaye de les mettre en garde en les prévenant que prononcer le nom d'Aliénor peut mener au cachot. Quoi qu'il arrive, il ne dira rien d'autre sur elle. Si les PJ s'obstinent à poser des questions à tort et à travers, ils les fera enfermer.

Éric, l'intendant, est réticent mais, si les PJ s'y prennent bien, il finit par accepter un entretien en dehors du château. Éric est le seul qui ne tique pas lorsqu'on lui parle d'Aliénor, et à dire ce qu'il sait sur elle. Selon lui, Mathilda, sa nourrice, est probablement la seule à savoir où elle est allée. Il s'étonne aussi de la requête de Conrad, s'il en est fait mention. «Vous êtes sûrs qu'il s'agit de Conrad? Je connais bien le comte, et jamais il n'a exprimé de remords devant moi. Mais je ne suis pas de ses intimes, et il est possible qu'il ait changé d'avis ces derniers jours, sous le coup de la fièvre. Je le lui demanderai.» Éric ajoute que Conrad sera probablement le prochain comte d'Armoragne. Il sait également que la tante d'Aliénor, Magdeleine, vit toujours sur l'île de Cornway.

L'impair à ne pas commettre est de demander une audience à Arnulf lui-même, toujours alité. Les PJ l'obtiennent facilement, encore qu'Éric les prévient qu'il vaudrait mieux revenir un autre jour, car «le comte est de mauvaise humeur aujourd'hui». Arnulf, qui n'est pas au courant des agissements de Conrad, entre dans une rage folle si on lui parle de sa fille. Il fait immédiatement emprisonner le ou les PJ concernés. «Comment osez-vous? Gardes! Jetez ces gens au cachot!» Les personnages feraient mieux de ne pas résister. Les gardes sont suffisamment nombreux pour arrêter n'importe qui. Si l'opposition est trop importante, ils tirent les épées, et se battent pour tuer...

Si les PJ finissent en prison d'une façon ou d'une autre, Conrad vient les voir dès que Gunthar lui aura fait son rapport. S'il sait que les PJ ont parlé de lui lors de leurs recherches, ou s'il voit qu'ils ont compris ses véritables motivations, il les fait assassiner par Gunthar dans leurs cellules. Sinon, Conrad essaye de rattraper les choses, en mettant l'accès de colère d'Arnulf et l'incarcération des PJ sur les poussées de fièvre dues à sa blessure.

Une nuit, il éloigne les gardes et fait sortir les PJ par un souterrain (il connaît parfaitement les passages secrets du château). Il laisse les PJ dans un champ un peu à l'écart de la forteresse. Arnulf ne sera pas mis au courant de leur évasion. Borogon, en revanche, ordonne à quelques gardes de retrouver les fuyards. Traqués, les PJ se retrouvent obligés de prendre le maquis. Or, justement, le bois Noir est proche, impénétrable, et a mauvaise réputation (à cause du manoir de la magicienne Katharogne. Celle-ci est morte depuis des années, mais les légendes ont la vie dure). Bref, c'est un bon endroit pour se cacher en attendant que les choses se tassent...

Mathilda

La nourrice d'Aliénor, maintenant bien vieille (65 ans), est toujours en vie. Elle sait sans doute où se trouve Aliénor, mais elle est en partie paralysée et n'a plus toute sa tête. Elle habite avec une de ses filles dans une petite ferme proche de la forêt. Elle croit Conrad sincère, car il a toujours été charmant avec elle. De plus, il lui avait confié une petite somme d'argent pour aider sa cousine. Elle se souvient qu'il avait demandé la main d'Aliénor, indice qui devrait faire comprendre aux PJ qu'il a probablement des arrière-pensées. Mais elle ne s'exprime pas clairement sur les manigances de Conrad pour jeter Aliénor dans les bras de Simon, n'ayant elle-même pas bien compris ce qui s'était passé. «Ah, Conrad? Un brave jeune homme! Vous savez, la petite aimait Simon plus que tout, c'est Conrad qui s'en est aperçu. Il a très bien pris ça. Pas jaloux, non pas jaloux du tout! Ma petiote était si heureuse, si vous saviez, si heureuse. Son père aurait pu les marier, ce n'était pas si grave. Simon, c'était un bon gars, il aurait fait un bon mari pour ma petiote. Quel méchant homme, cet Arnulf, quel méchant homme!» Là-dessus, sa fille interrompt la conversation «pour ne pas trop la fatiguer». Au moment où cesse l'entretien, un garçon d'une vingtaine d'années arrive en portant des fagots. Il est très grand, a le teint clair, les cheveux noirs et les yeux bleus. Quand les PJ s'éloignent, ils entendent la vieille femme appeler: «Simon, Simon!».

Que les PJ ne tirent pas de conclusions trop rapides! Simon n'est ni le palefrenier, ni le fils d'Aliénor, même s'il porte le même prénom que son ancien amant.

Le jeune Simon

Il est le fils adoptif d'une jeune femme, Marianne, qui vit à quelques kilomètres de là, hors du domaine d'Arnulf. Cette femme, trop jeune pour être sa mère, l'a recueilli alors qu'il avait environ six ans. Simon errait, amnésique, sur une plage jonchée des débris d'un naufrage, ne sachant plus ni qui il était, ni d'où il venait. Elle l'a élevé comme son propre fils avec ses deux enfants, des jumeaux, une fille et un garçon. Elle lui a aussi appris à lire et à écrire, ce qui est rare en Galinois. Il ne connaît pas l'histoire d'Aliénor, et est incapable de faire le rapprochement. Tout ce qu'il sait, c'est que sa mère est une ancienne amie de Mathilda, qui l'a envoyé l'aider dès son retour de la guerre. Il compte repartir d'ici un ou deux jours auprès de sa famille adoptive. Si les PJ lui parlent de Mathilda et d'Aliénor, Simon les invite à venir chez lui: «Ma mère est une amie de Mathilda. Peut-être sait-elle où se trouve la femme que vous cherchez.»

L'île de Cornway

C'est une très grande île au climat humide. Bien que riche d'un intense commerce maritime, le Cornway a subi les mêmes dégâts que le Galinois lors de l'invasion belgide. Le physique des habitants de Cornway contraste singulièrement avec celui de leurs proches voisins, car ils sont de haute stature (entre 1,70 m et 1,90 m), ont la peau blanche et les yeux clairs. Beaucoup sont blonds. Magdeleine, la tante d'Aliénor, vit à Cornway, dans un couvent dont elle est récemment devenue la mère supérieure. La traversée prend une journée, deux si le temps est mauvais, et il faut encore compter un jour de cheval pour arriver au couvent. Le voyage ne pose aucun problème, mais il va prendre du temps aux aventuriers... et ils n'en ont pas énormément!

Au moment de son exil, Aliénor a tenté de rejoindre sa tante, et lui a écrit à plusieurs reprises. Mais Magdeleine, une femme à la morale rigide, a toujours approuvé la décision de son riche beau-frère et a refusé d'accueillir la jeune fille. Elle n'apprécie pas la démarche des PJ, et se montre d'autant moins coopérative qu'Arnulf a généreusement aidé son couvent pendant la guerre.

Le bois Noir

Il n'a pas volé son nom: il est sinistre, oppressant et plein d'arbres difformes. Le manoir de Katharogne est bien assorti au décor. Avant d'y arriver, que les PJ soient seuls, avec Simon, ou poursuivis par les gardes (qui hésitent à s'aventurer dans les bois), ils croisent un très grand jeune homme aux cheveux noirs et aux yeux marrons. Il se nomme Albin, et se rend chez Mathilda. Il est pressé et nerveux mais, si les PJ sont en compagnie de Simon ou s'il y a un magicien dans le groupe, il se montre très soulagé et devient fort communicatif. Marianne, sa mère, est gravement malade! Il a beau être magicien, il ne connaît qu'une petite dizaine de sorts, et il est incapable de faire disparaître magiquement la pneumonie qui est en train de la tuer. Il va donc chercher Simon et surtout l'apothicaire de Kerlin, dans l'espoir qu'ils pourront faire quelque chose.

Si les PJ ont rencontré Arnulf auparavant, la ressemblance entre le jeune homme et son grand-père est flagrante. Albin a également un air de famille avec Conrad.

Il les conduit au manoir (ou laisse Simon les y emmener). Ils y sont accueillis par Aletha, la sœur d'Albin. Marianne est à l'étage. Elle est à l'agonie et mourra dans les quarante-huit heures si personne n'arrive à la soigner (magie ou jet de Méde-

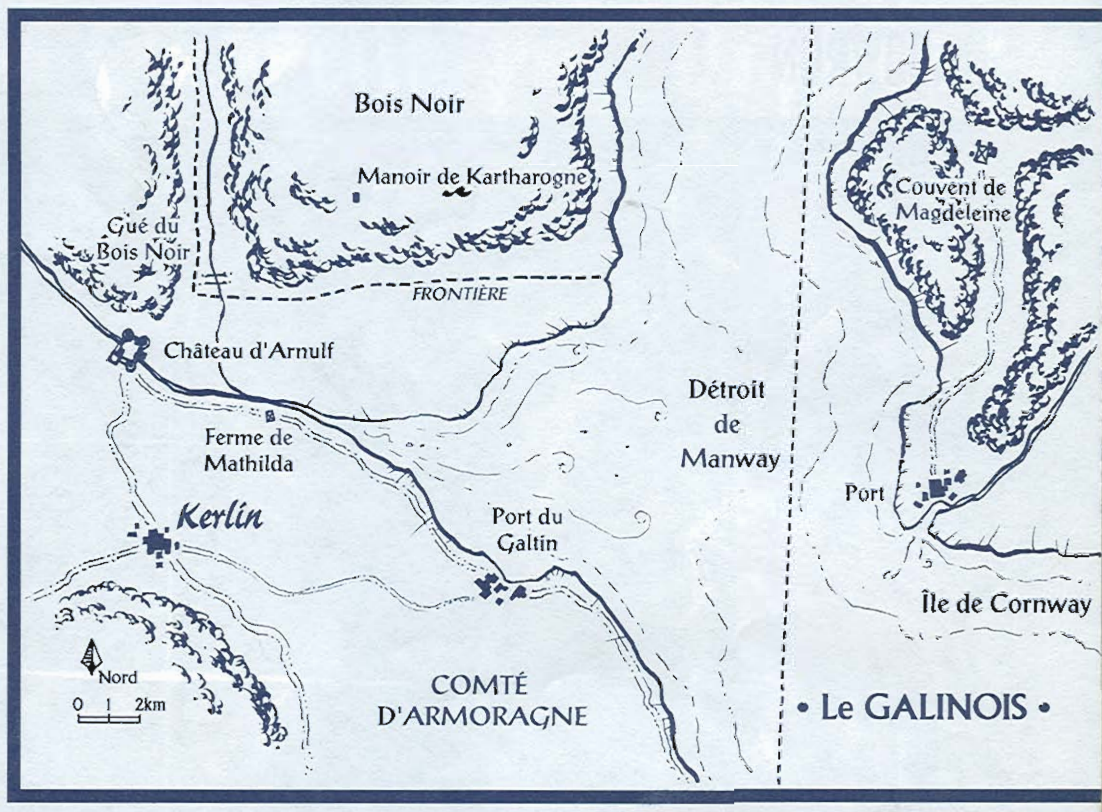
cine -2, un essai par jour). Si elle meurt, ce sera sans avoir eu le temps de dévoiler le secret de leur origine à Albin et à Aletha. Dans ce cas, Mathilda reste la seule personne à pouvoir dire aux jumeaux qui ils sont... sauf si Gunthar l'a déjà assassinée, bien sûr.

Les preuves matérielles

Deux éléments permettent d'identifier clairement Aliénor. Le premier est un portrait de la jeune fille à douze ans. Il se trouve dans la cellule de Magdeleine, dans un coffret, avec les lettres qu'Aliénor lui avait écrites (elle y évoque le manoir de Katharogne). La seule façon de l'obtenir est de fouiller les affaires de la vieille dame, mais agir ainsi risque de causer d'énormes problèmes aux PJ...

L'autre preuve est la robe bleue que portait Aliénor le jour de son exil. Elle l'a conservée, rangée dans un coffre de sa chambre. Aletha la met de temps à autre, car il s'agit de sa plus belle tenue, mais la jeune fille ignore la valeur de ce vêtement. Arnulf, Borogon, Conrad et Mathilda reconnaîtront cette robe, le cas échéant.

Il n'existe pas d'autre portrait d'Aliénor, car Arnulf les a tous fait détruire. En revanche, il a conservé tous ceux de sa défunte épouse, et Aliénor ressemble énormément à sa mère. La ressemblance des jumeaux avec leurs grands-parents ne sera pas une preuve suffisante pour établir leur filiation avec certitude, mais pourra y aider.



Conclusion

Quoi qu'il arrive, Gunthar va semer des cadavres derrière lui, empêchant les PJ d'interroger à nouveau leurs témoins. Il ne touchera ni à Borogon, ni à Arnulf, car cela compromettrait Conrad à coup sûr lors d'une enquête ultérieure.

Si les PJ réussissent à trouver et à soigner Aliénor, il faudra encore la convaincre de revenir au château. S'ils sont suffisamment clairs sur l'implication de Conrad dans leurs recherches, elle comprendra que le gentil cousin de jadis n'était qu'un vulgaire conspirateur, et en avertira les PJ. Elle révélera également leur origine à ses deux enfants. Conrad a prévu de faire assassiner les PJ et tous ceux qu'ils ramèneront avec eux. L'attaque sera menée par Gunthar et autant d'hommes qu'il y a de PJ, plus deux, et aura lieu de préférence dans le bois Noir.

Si les PJ y survivent et réussissent à ramener Aliénor et ses enfants auprès d'Arnulf, celui-ci réagit bizarrement. Il est évidemment très en colère que l'on ose lui amener «la catin», mais il accepte l'entrevue avec sa fille et ses petits-enfants. Il toise Albin pendant un moment, puis se retourne vers Aliénor et grogne: «Hrmff... c'est ton fils, ça?». Arnulf ne pardonne pas à sa fille (même en sachant que Conrad l'avait manipulée) et l'envoie finir ses jours au couvent de Cornway, mais il reconnaît Albin et Aletha comme ses héritiers. Arnulf n'apprécie pas qu'Albin soit magicien, mais sans plus. Il est trop content de pouvoir léguer le domaine à quelqu'un d'autre qu'au «fils du bâtard». Quant aux PJ, ils vont atterrir au cachot, y passer une nuit et être libérés le lendemain matin, dotés d'une bourse de 2500 $ chacun... Si Conrad n'a pas été particulièrement mis en cause, il a l'aplomb de demander la main d'Aletha et l'obtient. Sinon, sentant le vent tourner, il quitte prestement le comté et met au point sa vengeance contre les PJ... Il aura, de toute façon, la désagréable surprise de voir Arnulf se remettre de sa blessure et mourir largement centenaire.

Emmanuelle Mock
Illustration : Léo Becker
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ

Pour Gurps

▶ *Borogon, capitaine des gardes*

74 ans, 1,65 m.
F 10 DX 13 QI 10 S 8
Compétences : Pistage 12, Épée à deux mains 14.
Équipement : Épée bâtarde (Ent. 1D+2/Broy. 1D), armure d'écailles (DP 3/RD 4).

▶ *Les gardes du château et les hommes de Gunthar*

F 10 DX 10 QI 10 S 12
Compétence : Épée large 12.
Équipement : Épée large (Ent. 1D+1/Broy. 1D -1), armure de cuir (DP 2/RD 2).

▶ *Gunthar, sbire*

37 ans, 1,80 m.
F 10 DX 14 QI 9 S 12
Avantage : Réflexes de combat.
Compétences : Pistage 10, Furtivité 16, Épée large 14.
Équipement : Épée large (Ent. 1D+1/Broy. 1D -1), armure de cuir (DP 2/RD 2).

▶ *Conrad*

41 ans, 1,73 m, peau blanche avec des taches de rousseur, cheveux roux vif, yeux marrons.
F 10 DX 12 QI 14 S 12
Avantages : Apparence attirante, Charisme (+2), Alphabétisation.
Compétences : Acteur 15, Épée large 12.
Équipement : Épée large d'estoc (Ent. 1D+1/Emp. 1D).

▶ *Aliénor*

34 ans, 1,71 m, peau blanche, cheveux châtains clairs, yeux bleus.
F 10 DX 10 QI 10 S 10 à J+1, S 5 à J+2, S 0 à J+3.
Avantages : Apparence ravissante, Alphabétisation.

▶ *Albin*

18 ans, 1,92 m, peau blanche, cheveux noirs, yeux marrons.
F 11 DX 10 QI 12 S 10
Avantages : Aptitude à la magie, Alphabétisation.
Compétence : Épée courte 9.
Équipement : Épée courte (Ent. 1D+1/Emp. 1D -1).
Sorts : Don de force 9, Don de santé 11, Magie-détection 11, Aura 9, Lumière 9, Lumière continue 9, Éclair 9, Obscurité 9, Brouillard 9, Manuscrit 11.

▶ *Sinon*

23 ans, 1,87 m, peau blanche, cheveux noirs, yeux bleus acier.
F 14 DX 10 QI 11 S 11
Avantage : Alphabétisation.
Compétence : Épée large 12.
Équipement : Épée large (Ent. 2D+1/Broy. 1D+1), Armure de cuir (DP 2/RD 2).

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

SHADOWRUN



Tout le

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 ou 5 shadowrunners débutants, comprenant
à en exploiter toutes les possibilités. L'aventure se déroule au Québec, un pays
La possession du « Guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord » est conseillée
of North America » et « Paranormal Animals of Europe » peuvent s'avérer utiles,

L'histoire

Dans la République du Québec, les systèmes de sécurité et de surveillance sont une denrée rare et coûteuse. C'est notamment pour cela que, depuis 2015, Québec déplore régulièrement des émeutes et le saccage de bâtiments publics, au premier rang desquels l'Hôtel du Gouvernement, où siège l'Assemblée nationale. Peu avant le début de cette aventure, Jocelyne Geuvrement, l'actuel maire de Québec, pense avoir enfin trouvé un système de sécurité fiable, original et efficace. Venu de Grèce via la France, ce «chien de garde» lui a été vendu par la corporation Yokogawa-Honeywell pour la modique somme de 10 millions de nouveaux francs, soit 15 % moins cher qu'un système électronique et magique équivalent. Les gens de Yokogawa-Honeywell lui ont certifié qu'il n'en existait actuellement que deux exemplaires au monde. Une précision: ce fameux chien de garde n'a rien d'une machine. Il s'agit d'une métacréature européenne particulièrement rare et puissante, un cerbère! En contrepartie, le contrat stipule que Y-H disposera de facilités pour se développer davantage dans les Zones d'Entreprise de Québec. Tout aurait pu bien se passer, sauf... sauf qu'en dépit de toutes les précautions, le cerbère s'est échappé. Le contrat entre le maire et la corporation ne prévoyait que le transport par bateau, à charge ensuite à la mairie de faire transporter la marchandise du port jusqu'à sa destination. La responsabilité de la fuite de l'animal incombe donc à Mme Geuvrement, le cerbère ayant faussé compagnie à ses transporteurs au moment de la livraison. C'est par conséquent la mairie qui recrute les shadowrunners. Exception faite de son seul et unique confident, le maire de Charlesbourg et, dans une moindre mesure, de son homme de main Edmond (chargé des opérations délicates), Jocelyne Geuvrement n'a parlé de cet incident à personne, et surtout pas aux dirigeants de Yokogawa-Honeywell. Elle possède au moins trois bonnes raisons pour engager une équipe de shadowrunners.

- Elle a évoqué le cerbère devant son conseiller Sébastien Hull, dans l'espoir de le dissuader de se présenter contre elle aux prochaines élections. L'échéance est proche, et Hull compte axer sa campagne sur les déficiences de la municipalité en matière de sécurité. Jocelyne lui a parlé d'un système révolutionnaire, sans lui en dire plus, mais en évoquant le coût de l'équipement (une façon comme une autre de bien lui montrer qu'elle prenait désormais les choses en main). Si le cerbère n'est pas ramené vivant, Jocelyne remplacera l'animal par un système de protection classique (coût 12 millions de nouveaux francs, acheté à crédit à Y-H, toujours contre des avantages et des facilités de développement dans les Zones), mais le préjudice serait énorme.
- La foule risque de paniquer si elle apprend qu'un monstre sanguinaire rôde dans la ville. Il est préférable d'éviter une telle agitation, surtout en période préélectorale.
- Des massacres ont récemment eu lieu dans la région. Qu'ils soient ou non liés au cerbère importe peu à Jocelyne. La presse risque de s'y intéresser de trop près et de découvrir le pot aux roses.

Un chien de garde ? Quelle drôle d'idée !

En fait, le choix d'une métacréature n'est pas aussi absurde qu'on pourrait le croire. Seules deux mégacorporations, Fuchi et Yokogawa-Honeywell, ont réussi à capturer et à dompter un cerbère. C'est dire la rareté et la valeur marchande de

monde ne s'appelle pas Orphée !

au moins un decker. Seuls un MJ et des joueurs totalement novices auront du mal

que les personnages n'ont peut-être pas l'habitude de fréquenter.

(pour la description et les cartes de Québec). Les suppléments « Paranormal Animals

même s'ils ne sont en aucun cas indispensables.

l'animal! Malgré ses inconvénients, le cerbère est certainement l'un des meilleurs « monstres de garde » que l'on puisse imaginer. Il est à la fois capable de détecter une intrusion astrale et une présence physique (grâce à la « dualité » de sa nature, une particularité pour l'heure inexpliquée). Sa puissance et sa férocité en font une créature particulièrement dissuasive. Les cerbères sont forts, rapides, intelligents... Il savent en outre faire preuve d'initiative, et leurs capacités d'adaptation à une situation nouvelle les rendent infiniment supérieurs à une machine ou à un programme informatique qui, eux, peuvent être contournés par un decker... Dernier argument en faveur de cette créature : pratiquement personne ne la connaît ni ne l'utilise pour l'instant.



Introduction

Nous sommes le 14 janvier 2056. Le contact favori de l'un des PJ (une personne digne de confiance), travaille régulièrement avec un certain Edmond, une sorte de « Mister Johnson » québécois. Edmond a récemment fait appel à lui afin qu'il lui fournisse au plus vite une équipe de shadowrunners. Il a précisé qu'il réserverait et payerait les billets d'avion des candidats (sur un vol Vancouver-Québec, si les PJ se trouvent à Seattle). Bien sûr, ce sont les personnages qui s'y collent...

Au moment où commence l'aventure, les PJ débarquent à l'aéroport de Québec, à une quinzaine de kilomètres à l'ouest de la ville du même nom. Edmond a tenu à leur communiquer quelques recommandations avant leur arrivée. Pour éviter les tracasseries à la douane, les PJ doivent se présenter sans arme ni équipement irrégulier (cyberware mis à part), comme s'ils étaient de simples touristes. Seules les armures légères sont tolérées. La législation québécoise est particulièrement stricte sur ce point!

Dès leur arrivée, les PJ doivent changer leur argent, s'ils n'ont pas pensé à le faire à l'aéroport. Il s'agit d'échanger des nuyens contre des nouveaux francs (NF), la monnaie officielle du Québec. Évidemment, les taux de change sont bien plus intéressants lorsque les transactions s'effectuent dans la rue, mais Edmond n'est pas d'humeur à tolérer ce genre d'escapade dès l'arrivée des personnages. Il leur conseille vivement de se rendre dans une banque. « Vous pourrez au moins vous targuer d'avoir respecté la loi, pour une fois... » commente-t-il avec sa verve inimitable. Dans la rue, on obtient 2,3 NF pour 1 nuyen. Dans une banque, 1 nuyen permet d'acheter 1,9 NF. À la vente, une banque vous remet 1 nuyen contre 2,4 NF.

Edmond, l'ogre français

Edmond est le Mister Johnson de Jocelyne Geuvrement. Après avoir quitté la France à la suite de problèmes personnels graves, il est rentré au service du maire de Québec, laquelle a favorisé son intégration, il y a près de 10 ans. Reconnaissant, il est devenu son « ogre de main ». Chargé du recrutement des shadowrunners, il agit généralement dans l'ombre. Si Edmond respecte son employeur, il ne lui est pas fanatiquement dévoué et se méfie de tout le monde. Par ailleurs, il est



meurtres sauvages et inexpliqués qui ravagent notre région depuis quelque temps. Fort heureusement, ces fâcheux... incidents n'ont pas encore été portés à la connaissance du grand public, et c'est justement pour empêcher qu'ils le soient que nous devons y mettre un terme rapide. En bref, il s'agit de faire cesser ce carnage, de neutraliser le ou les responsables et de rapporter des preuves. Il est primordial d'éviter tout mouvement de panique au sein de la population. Vous n'êtes peut-être pas au fait de la situation politique actuelle, mais certains opposants reprochent déjà au maire de ne pas suffisamment assurer la sécurité de sa ville. Parlons rétribution, à présent. Je me doute bien que vous n'agissez pas par conviction politique... Si le ou les auteurs du massacre sont ramenés vivants, chacun de vous se verra verser la somme de 60000 NF. Si le ou les coupables sont mis hors d'état de nuire et

1200 NF). Un taser, bien que coûtant 1000 nuyens (soit 2000 NF), reste envisageable. Il est également possible d'acquérir des narcojets avec ses propres deniers, pour 500 NF par fléchette (voir leurs effets dans *Shadowrun*, p. 186).

Normalement, les frais consentis à cette occasion sont déduits de l'argent gagné par les personnages (une avance, en quelque sorte). Toutefois, ce point est négociable. Edmond tente d'expliquer que les conditions ont déjà été fixées par le maire et qu'elles sont irrévocables, mais c'est faux. Les PJ n'obtiendront gain de cause que s'ils s'obstinent réellement. Edmond devra contacter son employeur, et cela le mettra de fort méchante humeur. Par ailleurs, l'ogre leur rappelle que les balles explosives, les APDS et les munitions en bande sont strictement interdites, de même que les armes automatiques. En pratique, des permis officiels peuvent permettre de contourner la législation, et si on le lui demande, Edmond sera s'en doute capable de s'en procurer (mais il lui faudra quand même quelques jours, et il insiste pour que le groupe se mette au travail immédiatement). Pour le reste, les armes sont tolérées au Québec, à condition que ce soit « pour aller à la chasse », ce qui sera l'alibi des shadowrunners dès qu'ils quitteront la ville. Transgresser ces règles pourrait valoir bien des problèmes aux PJ, notamment vis-à-vis de la gendarmerie, toujours prête à intervenir en cas d'infraction.

Les PJ se voient ensuite remettre l'équipement spécial : parkas, raquettes, cordes, lampes torches... Contrairement aux armes, tout ce matériel est gracieusement offert par leur employeur (même si nous avons vu qu'il était possible de se faire offrir aussi les armes). La solde des personnages, en revanche, ne leur sera versée qu'à la fin de leur mission, et ce dernier point ne saurait souffrir la moindre contestation (Edmond est capable de se mettre en colère !).

L'enquête peut maintenant commencer.

trop prudent pour le bien des PJ : c'est sur son conseil que Mme Geuvrement ne leur révèle rien de son implication dans l'affaire.

Ce détail mis à part, Edmond est l'allié rêvé pour les shadowrunners, même si ces derniers n'en savent rien. Laissez son empressement devenir presque suspect. Les personnages en viendront certainement à le soupçonner à un moment ou à un autre. Tout au long de l'aventure, Edmond fera de son mieux pour les aider, notamment en leur expliquant les particularités des lois québécoises. Toutefois, de constantes tentatives pour renégocier le contrat (demandes d'avances ou de matériel supplémentaire) sont susceptibles de ternir ses relations avec les PJ.

La mission

Le problème du change une fois réglé, Edmond invite les PJ dans un petit restaurant discret, et leur explique ce qu'il attend d'eux. « Mon employeur, tout à fait officieux bien sûr, se trouve être le maire de Québec, Mme Jocelyne Geuvrement. En ces moments toujours délicats où la campagne électorale bat son plein (j'ignore si vous êtes au courant, mais les prochaines élections municipales ont lieu dans moins de quatre mois), elle a fait appel à mes services pour découvrir, le plus discrètement possible bien entendu, la cause de que vous ramenez des preuves de leur mort, vous toucherez 30000 NF chacun. Je suppose que les choses sont claires ? »

Si les PJ acceptent la shadowrun, Edmond leur remet de faux papiers québécois anglophones, puis les emmène vers ce qui sera leur quartier général pendant la première partie de cette aventure : *La maison du fleuve*, un hôtel miteux où l'on parle français et anglais. L'établissement est situé au fond de la ville basse (voir le paragraphe *Géographie*) et ne brille pas par un luxe étincelant. Les chambres des personnages ne sont pas très propres. Elles ne sont pas équipées de salles de bain, et on peut repérer quelques cafards qui courent sur les murs. En revanche, le tenancier de l'hôtel, un troll qui se fait appeler Gary, est plutôt sympathique.

Une fois les PJ installés (leurs bagages éventuels resteront dans leurs chambres), il ne leur reste plus qu'à s'équiper. Edmond conduit les PJ dans une armurerie du centre ville, particulièrement bien fournie. Les PJ peuvent sélectionner le matériel de leur choix dans la liste suivante (voir *Shadowrun*, p. 257) :

— Une arme tranchante (couteau, épée ou katana) ou une massue (électro-matraque, massue, matraque) par personne. Pas de limitation de prix.

— Une arme à feu par personne, à condition que son prix n'excède pas 600 nuyens (soit environ

Considérations générales

Le Québec est un cas un peu à part dans le monde de *Shadowrun*. En premier lieu, il fait partie des rares pays où le gouvernement possède toujours un pouvoir important, même si l'influence des mégacorporations se fait de plus en plus manifeste. Politiquement, il s'agit d'un État particulièrement isolé, qui ne possède de relations privilégiées qu'avec le Conseil Algonkin-Manitou, et dans une moindre mesure avec la France. Sur le plan technologique, le Québec tire son épingle du jeu pour tout ce qui concerne la production d'armes, d'armures et de véhicules. En revanche, il est très en retard dans le domaine des logiciels qui, ici, coûtent une fortune. Les PJ deckers et autres interfacés auront du mal à passer inaperçus ! Ils risquent même d'attiser certaines convoitises, et vous êtes libre de développer quelques intrigues secondaires autour de ce dernier point si vous le souhaitez. De façon générale, le niveau de vie de Québec est inférieur à celui de Seattle. Les biens de consommation courante, comme la nourriture et les vêtements, y sont sans doute moins chers, mais les salaires pratiqués dans la Belle République sont très nettement inférieurs.

C'est pô facile !

S'exprimer en anglais est très mal vu au Québec (la plupart de habitants n'ont désormais que mépris ou dégoût pour tous les anglophones). En fait, l'usage de l'anglais est carrément interdit dans certains cas, notamment dans les tractations commerciales ou juridiques. Les métahumains francophones sont respectés, et bien mieux intégrés que dans la plupart des autres pays. En fait, on pourrait même aller jusqu'à dire qu'un métahumain francophone est mieux considéré qu'un humain anglophone... Dans ces conditions, la présence d'Edmond, qui parle un français irréprochable, constitue un atout inestimable. Les PJ s'en rendront compte lorsqu'il ne sera pas à leurs côtés! En revanche, les métahumains anglophones sont à peine mieux considérés que des animaux... Gardez cette notion de racisme à l'esprit au cours du premier épisode, surtout si le groupe de shadowrunners comporte des métahumains. N'hésitez pas à jouer sur les clichés. À chaque fois que les PJ rencontrent un «gendarme» (c'est comme cela que se nomment les agents de la sécurité employés par la mairie) ou d'autres autochtones dans le cadre de leur enquête, adoptez un accent québécois caricatural («Tabernâcle! Z'avez un droôle d'accîn, vous oôtres!»)

Géographie

La ville de Québec est séparée en deux grands secteurs. La ville basse, qui s'étend le long du fleuve Saint-Laurent, est un quartier pauvre. Elle est peuplée par une majorité d'anglophones. Les métahumains anglophones, orks et trolls pour la plupart, sont concentrés sur les docks, un quartier à la réputation particulièrement douteuse. Les forces de sécurité ont renoncé depuis longtemps à faire régner l'ordre dans cette zone écrasée par la pauvreté et les maux qu'elle engendre. Les docks sont crasseux, sinistres et bruyants. D'immenses entrepôts abandonnés, aux carreaux brisés et aux murs noircis par la suie, y côtoient des bars mal famés où les rixes sont fréquentes. La plupart des habitants «normaux» de la ville ne s'y aventurent que lorsqu'ils y sont vraiment obligés. On vient ici pour engager un mercenaire sans scrupules ou pour vider une querelle, rarement pour autre chose. La drogue et l'alcool ont fait des ravages dans le quartier, et nombreux sont les gangs qui patrouillent le secteur en quête d'argent facile ou de plaisirs bon marché. Les trafics et la contrebande sont monnaie courante, et les marchandises illicites circulent ici plus que partout ailleurs. La passivité des autorités achève de noircir un tableau déjà bien sombre...
Promenons maintenant nos regards sur la ville haute. Le quartier riche de Québec domine la ville basse de 65 mètres en moyenne. Cette partie de la cité comporte un étonnant mélange de styles architecturaux. Quelques très vieux bâtiments, remontant à l'origine de la ville, côtoient des immeubles beaucoup plus récents, conçus pour ressembler à ces même bâtisses sans pour autant renoncer aux attraits de la modernité. Le résultat est assez bâtard, et rarement du meilleur goût. Contrairement à ceux de Seattle et des grandes métropoles nord-américaines en général, les immeubles de Québec dépassent rarement les trente étages, ce qui donne à la ville une certaine uniformité. Les rares métahumains qui vivent ici parlent tous français.
Pour le reste, Québec ressemble à n'importe quelle cité européenne, avec son mélange d'ancien et de moderne, son quartier des affaires, ses monuments solennels et ses rues commerciales turbulentes.

L'enquête

Avant de commencer à travailler, les personnages doivent convenir avec Edmond d'un moyen de rester en contact. À première vue, l'option du téléphone portable paraît la plus réaliste, mais Edmond n'en possède pas. Si les PJ exigent des portables, il leur faudra convaincre l'ogre de les prendre à sa charge. Même si les shadowrunners parviennent à le persuader, le problème ne sera pas résolu pour autant. Veillez à ce que le groupe ne dispose que d'appareils médiocres, à faible portée, et qu'il ne puisse pas être en contact permanent avec son commanditaire. Il serait intéressant que l'appareil d'Edmond se trouve en veille au moment où les personnages auront le plus besoin de lui! Quant à se faire accompagner par l'ogre, ce dernier s'y refuse, et ce pour deux raisons. D'abord, il ne paie pas les shadowrunners pour effectuer la mission à leur place. De manière générale, il ne sera pas souvent avec eux. Ensuite et surtout, il est déjà assez connu dans certains quartiers, et il ne tient pas à ce que sa présence trahisse les PJ.
Les personnages peuvent commencer leur enquête de façon assez libre. Laissez-les agir comme ils le désirent, et fixez un SR selon la façon dont ils s'y prennent pour obtenir des renseignements. Ce chiffre peut aller de 3, si l'investigation est très bien menée, à 5, si vous jugez que les méthodes des joueurs ne sont pas pertinentes: questions trop directes, absence de role-playing, etc. Ne faites effectuer des jets d'Étiquette (La rue) qu'en dernier recours, lorsque vous aurez estimé leurs chances de succès de façon objective. En d'autres termes, ne livrez pas d'indices essentiels sur un simple jet de dés! Faites jouer l'enquête en promenant les personnages de bars enfumés en ruelles douteuses, de clubs bondés en hôtels mal famés, et distillez les informations présentées dans les paragraphes suivants au gré des pérégrinations des personnages. Remarque: à Québec, beaucoup plus qu'à Seattle, on se rend très vite compte qu'il est plus facile d'obtenir des renseignements lorsque l'on met la main au portefeuille (comptez entre 50 et 100 NF pour une info, selon la valeur de cette celle-ci).

Rumeurs ou informations ?

- L'affaire des Dzoo-noo-Qua date d'il y a déjà quelques années. Comme le savent les fans de *Shadowrun*, ces créatures sont des trolls infestés par le virus SIVTA. Poursuivant leur mutation, hérissés de protubérances osseuses plus présentes encore que sur les trolls, ils finissent par perdre toute intelligence. Il y a cinq ou six ans, les autorités ont mis la tête des Dzoo-noo-Qua à prix, car on les jugeait responsables de plusieurs meurtres particulièrement abominables. Un décret sans appel avait été voté. Officiellement, il est encore en application aujourd'hui, et une dépouille de «monstre» est toujours payée 1000 NF. Cette histoire, même si elle est véridique, constitue en définitive une fausse piste sur laquelle vous pouvez laisser les joueurs s'égarer.
- Jacques Fermier, l'un des «gros bonnets» du trafic de drogue local, est porté disparu depuis plus de trois semaines. Certains de ses proches, très inquiets pour sa vie, sont même allés jusqu'à demander de l'aide aux gendarmes pour le retrouver, sans succès pour l'instant (cette affaire n'a rien à voir avec celle qui nous intéresse).
- Plusieurs personnes «bien informées» font état de problèmes sérieux sur les docks, sans qu'il leur soit possible de préciser la nature de ces «problèmes». On parle d'un tueur en série.

En interrogeant les zonards de la ville, les PJ peuvent apprendre deux autres informations.

- Un SDF a été retrouvé mort près de ses cartons, dans le secteur ouest des docks, sur l'avenue Saint-André. En réalité, seules ses jambes ont permis de l'identifier: elles sont tout ce qu'on a pu retrouver de lui.
- On parle beaucoup d'un clochard, squattant au pied de la muraille nord-ouest de la ville haute, à 1 km à l'ouest des docks. Le malheureux raconte à qui veut l'entendre que quelqu'un a tué son meilleur ami. Il s'agit certainement du SDF évoqué précédemment.

Les docks

Tôt ou tard, les personnages finiront par se rendre sur les docks, où leurs recherches les conduiront vers trois pistes différentes: les deux clochards évoqués plus haut, et la mort étrange d'un docker. Pour cette dernière, vous pouvez les laisser chercher un petit bout de temps. En effet, l'information n'est pas remontée jusqu'à la ville haute, et seuls quelques marins travaillant sur les docks ont eu vent de l'affaire. Tous ne sont pas disposés à parler. Les autorités ont tout fait pour minimiser l'incident, plus par réflexe et pour éviter toute agitation que sur consigne du maire, d'ailleurs. (N'oublions pas que Jocelyne Geuvrement se trouve dans une situation difficile. En essayant plus ou moins directement d'intervenir dans cette affaire, elle ne ferait que lui donner plus d'importance, et on risquerait de remonter jusqu'à elle. Soit dit en passant, les PJ ne sont pas censés révéler l'identité de leur employeur aux gens qu'ils interrogent.)

L'avenue Saint-André

Le corps du SDF, un nommé François Morrisson, a été retrouvé dans une petite impasse donnant directement sur l'avenue, près d'une gigantesque benne à ordure contre laquelle le malheureux avait placé ses cartons. L'emplacement a été marqué d'une ligne à la craie qui commence déjà à s'effacer. De larges traces brunâtres (du sang) sont encore visibles sur le sol, et certains bouts de cartons ont été comme rongés par de l'acide.

Le clochard

Le vieil Alfred est un brave homme, qui souffre hélas d'un net penchant pour l'alcool de syn-

thèse. Il dormait au pied de la muraille nord-ouest de la ville haute, et a constaté en se réveillant que son compagnon de galère, un énorme doberman, avait été coupé en deux! Il n'a rien vu, rien entendu, mais comme il était complètement ivre, ce n'est pas très étonnant. Le cerbère attaque tout ce qu'il estime menaçant, et il possède une étrange prédilection pour les chiens. Alfred a eu beaucoup de chance de dormir! Les PJ ne peuvent malheureusement pas jeter un œil au cadavre du doberman: le clochard a rendu hommage à son meilleur ami en le jetant dans le Saint-Laurent, non loin de l'embouchure...

Mort d'un docker

Le corps décapité d'un certain Bill Watkins a été retrouvé flottant dans la baie, à quelques mètres des quais. Watkins n'était pourtant pas une petite nature, puisqu'il s'agissait d'un troll de près de 3 mètres de haut... Si les PJ parviennent à s'introduire d'une manière ou d'une autre à la morgue (restez réaliste), ils pourront constater des traces de brûlures sur son cou, traces qui semblent attester la présence d'une sorte d'acide (il s'agit en réalité de la salive du cerbère). La tête a été arrachée, et non pas tranchée proprement. «L'homme ou la chose qui a fait cela devait posséder une force hors du commun», explique en substance le médecin légiste qui s'est occupé de l'autopsie, si les personnages parviennent à l'interroger. La tête, par ailleurs, n'a pas été retrouvée. Les personnages peuvent mener une rapide enquête sur les docks, auprès des marins ou des manutentionnaires présents lorsque le corps a été repêché. Ils apprennent que le docker est mort en face d'un bateau amarré au quai 52 depuis quelques jours (combien? personne ne peut le dire avec certitude).

Quai 52

Le navire se trouve toujours à quai au moment de l'enquête. Renseignements pris, il s'agit d'un cargo en provenance du Havre, affrété par la corporation Y-H. Maintenant qu'il est vide, il est relativement facile de s'y introduire. Il ne reste qu'un garde, un matelot hollandais qui passe beaucoup de temps en tête-à-tête avec une bouteille de whisky. Bien sûr, il n'a pas la moindre idée de ce que contenait le navire, ni même de ce qui s'est passé (voir encadré page ci-contre). Au moment du déchargement, il se trouvait dans un bar à trois cents mètres de là (son alibi est exact, mais difficile à vérifier, ce qui peut conduire les PJ à le soupçonner d'en savoir plus qu'il ne dit). S'ils réussissent à monter à bord, les PJ peuvent visiter la cale et y dénicher deux indices importants: une chaîne, rongée par de l'acide, et du sang humain (celui des hommes de Jocelyne Geuvrement venus récupérer le cerbère).

Évidemment, les PJ ne trouvent pas trace des corps. Le maire les a fait discrètement incinérer, soi-disant pour épargner de lourds frais à leurs proches, en réalité pour éviter toute enquête. Les familles ont d'ailleurs été copieusement dédommagées. On leur a parlé d'un tragique accident de la circulation, mais elles n'ont jamais pu voir les corps. Il est possible que les PJ, s'ils enquêtent à proximité de la mairie, tombent sur la veuve de l'un de ces hommes (il s'agirait tout de même d'une grosse coïncidence!). Seule sous la pluie, devant la mairie, la pauvre femme hurle des slogans incohérents, armée d'une pancarte «Rendez-moi mon mari!». Les hommes de la sécurité finissent par la chasser sans brutalité. S'ils parviennent à gagner sa confiance, les PJ pourraient finir par apprendre qui elle est et qui était son mari. Cela leur fournira peut-être un (maigre) début de piste. Réservez-vous cette option si les joueurs piétinent.

Déductions

L'emplacement des différents cadavres et des incidents trahit la direction qu'a pris «la Bête» pour s'enfuir. Du port, elle a suivi l'avenue Saint-André, avant de longer les murs de la ville haute, puis de prendre la direction du nord, suivant la route 440 sur environ 2 km. Quelques automobilistes l'ont aperçu. Ils la décrivent comme une forme noire, aux contours indéfinis, filant dans la nuit à une vitesse impressionnante. La créature s'est ensuite enfoncée à l'intérieur des terres, prenant la direction du nord-ouest, vers la montage située près de Charlesbourg. Elle a traversé la route 40, provoquant d'ailleurs un accident (dont il sera question au paragraphe *En route!*, dans l'Épisode 2).

Intermède

Ce bref épisode est destiné à mettre un peu de sel dans l'enquête des PJ. Vous pouvez inventer quelques incidents similaires, si vous sentez que la tension se relâche. En fin de soirée, dans la ville basse, un gang d'excités ultranationalistes provoque les PJ, dont l'aspect ne leur parait pas très «Québécois de souche». Les plus jeunes demandent aux étrangers de parler correctement français, ou de leur filer leur «fric et leur matos informatique». Si les PJ parviennent à articuler quelques phrases correctes (test de Français, utilisation du Karma possible) ou s'ils obéissent aux loubards, ils s'en sortent avec quelques quolibets, voire la perte de leur argent (et de leur honneur). S'ils tiennent tête aux voyous, c'est la bagarre assurée (6 loubards, caractéristiques de l'archétype Gangster, p. 57 des règles de *Shadowrun*).

La ville haute

Si les PJ partent glaner des informations dans la partie chic de la ville, ils n'en obtiennent que deux, noyées dans une masse de racontars sans grand intérêt. Là encore, il faut s'adresser aux bonnes personnes et se montrer persuasifs.

- La gendarmerie enquête actuellement sur un trafic de puces BTL (l'affaire paraît très sérieuse, mais il s'agit d'une fausse piste, lancée par Jocelyne Geuvrement pour accaparer l'attention de son adversaire Sébastien Hull et ses hommes).
- Sébastien Hull, justement, est l'un des sept conseillers municipaux de Québec. C'est également le chef de la gendarmerie (le service de sécurité privé de la ville). Il est très apprécié par les habitants de la ville haute, qui voient en lui le candidat le plus crédible au poste de maire, auquel il vient de se présenter officiellement. Le discours de Hull tourne principalement autour du thème de l'insécurité et du manque de moyens accordés par le maire actuel dans ce domaine.

Les Zones d'Entreprise

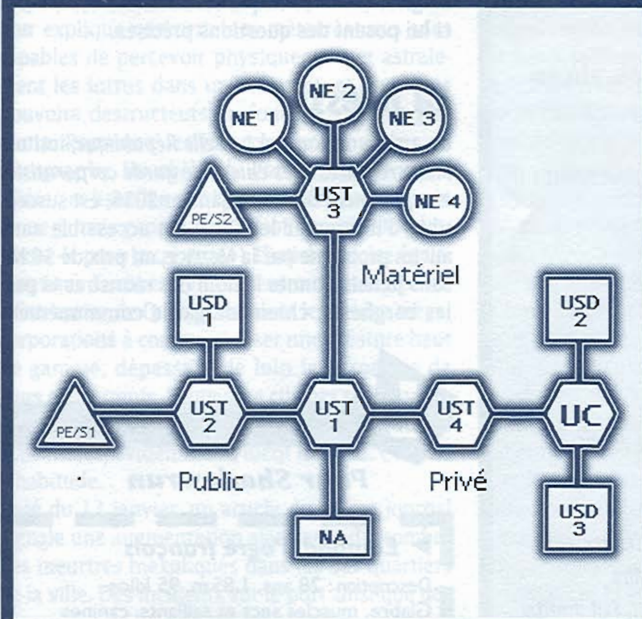
Les PJ finiront forcément par passer devant l'une d'elles. Edmond est le plus à même de leur expliquer de quoi il s'agit, mais la plupart des habitants de la ville sont théoriquement capables de le faire. Il existe huit Zones d'Entreprise dans l'agglomération de Québec. Situées le long de l'avenue Georges V et de la Grande Allée, elles constituent les véritables pôles économiques de la ville. Chaque zone abrite une grosse mégacorporation (MCT, Aztechnology, Fuchi, Yokogawa-Honeywell, etc.). Elles emploient beaucoup de Québécois et contribuent fortement à l'activité économique de la ville. Les shadowrunners s'apercevront sans doute très vite qu'il est pratiquement impossible d'y pénétrer, à moins d'y travailler et d'être muni d'un laissez-passer magnétique. Les PJ peuvent même constater, s'ils sont vraiment attentifs et passent en revue toutes les zones, que les gardiens chargés de surveiller celle de la corporation Y-H sont encore plus méfiants et nerveux que les autres. Les dirigeants de Yokogawa-Honeywell ont en effet remarqué que des individus ressemblant à des shadowrunners rôdaient aux alentours ces derniers temps. Il s'agit des runners engagés par Fuchi (voir l'Épisode 2), qui viennent d'y faire un petit tour, juste avant que les PJ n'arrivent en ville. Quant à pénétrer le système informatique de ces corporations, Edmond (de même que n'importe quel decker encore lucide) tente de dissuader le personnage tenté par l'aventure, en lui parlant notamment de Glaces noires (il est sincère, et il y en a). C'est l'occasion, en revanche, d'orienter de façon détournée le decker du groupe vers le système informatique de l'Hôtel de Ville, largement moins perfectionné, et qui contient l'intégralité des fichiers publics et privés de la mairie.

Plongée dans la Matrice!

Le Québec n'est, rappelons-le, pas réputé pour la sophistication de ses systèmes informatiques. Cela explique que la géographie matricielle d'un lieu public comme l'Hôtel de Ville reste d'un niveau très abordable pour un decker un tant soit peu aguerri. Le système est divisé en trois parties: une partie publique (UST 2 et au-delà), qui contient les informations municipales ordinaires et du matériel accessible aux visiteurs (notamment des imprimantes); une partie matériel (UST 3 et plus), qui gère le système d'alarme, les caméras, l'éclairage, le chauffage, et ainsi de suite; et enfin une partie privée (UST 4 et au-delà), qui rassemble tout ce à quoi le grand public n'a pas accès. On y trouve aussi bien le journal intime du maire que les enregistrements de conversations privées, sans oublier des dossiers compromettants sur les adversaires politiques des dirigeants en place. Reportez-vous au plan de la Matrice en page ci-contre.

Nœud d'accès

Adresse: NA/QU - QUE - 1418 (70-2200).
Vert - 2.
Aspect: De l'extérieur, le système informatique de l'Hôtel de Ville se présente dans la Matrice



comme un fort quadrangulaire, fait de palissades et de rondins de bois, évoquant les premières bâtisses des colons français de 1700. Un drapeau flotte au-dessus de l'entrée. « Je me souviens », peut-on y lire. L'entrée est une porte tout ce qu'il y a de plus banale, assez haute, et ouverte aux visiteurs par un colon en vêtements d'époque.
Rôle: C'est le nœud d'accès au système.

UST 1

Orange - 2 ; Flux - 4.
Aspect: Une grande tente hexagonale bleue et blanche. La CI Flux, qui se tient devant l'entrée, revêt l'apparence d'un colon du XVIIIe siècle, tenant un clairon à la main. Après avoir vérifié la validité du signal des visiteurs, il les oriente vers la tente bleue (le plus souvent), la tente blanche ou, beaucoup plus rarement, vers la tente rouge. Si l'identification du signal révèle une irrégularité, le colon souffle dans son clairon et déclenche l'alerte.
Rôle: « Gendarme », chargé de vérifier la conformité des visiteurs et de les orienter vers l'UST 2, en majorité, ou vers les UST 3 ou UST 4, pour les conseillers municipaux dotés d'un code valide.

UST 2

Vert - 3 ; pas de CI.
Aspect: Petite tente hexagonale bleue.
Rôle: Orientation des visiteurs autorisés vers l'USD 1.

UST 3

Vert - 3 ; pas de CI.
Aspect: Petite tente hexagonale blanche.
Rôle: Gestion des différents modules esclaves, gestion des saisies informatiques des employés municipaux, contrôle des visiteurs.

UST 4

Orange - 3 ; Barrière - 4.
Aspect: Petite tente hexagonale rouge. La CI Barrière possède l'aspect d'une grosse chaîne faisant plusieurs fois le tour de la tente.
Rôle: Sous-traitement des opérations secondaires gérées par l'unité centrale et contrôle des visiteurs (accès strictement privé).

UC

Rouge - 3 ; Blaster - 4.
Aspect: Grande tour hexagonale en bois. À l'intérieur, sur chacun des six panneaux, se trouve une multitude d'écrans lumineux bourrés d'informations. La CI Blaster revêt l'aspect d'un énorme grizzly noir aux crocs démesurés.
Rôle: Cœur du système.

PE/S1

Vert - 2 ; pas de CI.
Aspect: Quatre petites pyramides en bois, toutes reliées par un flux d'énergie à une grosse pyramide blanche, centrale, dont l'aspect extérieur évoque du parchemin.
Rôle: Imprimantes publiques de l'Hôtel de Ville.
Remarque: Possibilité pour un decker d'entrer dans le système informatique en se branchant directement sur l'une des imprimantes (à condition, évidemment, d'être entré dans le bâtiment et d'avoir trouvé lesdites imprimantes).

PE/S 2

Vert - 3 ; pas de CI.
Aspect: Quinze minuscules pyramides blanches reliées chacune par un flux d'énergie à une grosse pyramide centrale, dont l'aspect évoque le verre.
Rôle: Quinze terminaux installés dans tout l'Hôtel de Ville, utilisés par les employés municipaux et le maire.
Remarque: Possibilité pour un decker d'entrer dans le système informatique en se branchant directement sur l'un de ces terminaux.

NE 1

Vert - 4 ; pas de CI.
Aspect: Boulet de canon.
Rôle: Contrôle des alarmes du bâtiment.
Remarque: Possibilité de branchement direct pour un decker.

NE 2

Vert - 4 ; pas de CI.
Aspect: Comme NE 1.
Rôle: Contrôle des caméras disséminées dans tout le bâtiment.
Remarque: Comme NE 1.

NE 3

Vert - 2 ; pas de CI.
Aspect: Comme NE 1.
Rôle: Éclairage de l'atrium, de la piscine et de toutes les pièces du bâtiment.
Remarque: Comme NE 1.

NE 4

Vert - 2 ; pas de CI.
Aspect: Comme NE 1.
Rôle: Ascenseurs, distributeurs de nourriture et de boissons, timing et programmation des radiateurs de l'Hôtel de Ville.
Remarque: Comme NE 1.

Ce qui s'est vraiment passé

Les cerbères sont impossibles à dresser. En revanche, il est possible de les contrôler. Celui qui nous intéresse portait trois colliers, un par cou. Chacun était doté d'un inhibiteur neural. Fonctionnant en synergie, ils le maintenaient docile. De plus, par précaution, il était drogué la plupart du temps. Un peu avant l'arrivée à Québec, un matelot un peu moins malin que la moyenne s'est dit que ces colliers « devaient valoir un sacré tas de fric au marché noir ». Il a profité d'un moment où le monstre dormait pour s'introduire dans sa cage et lui en voler un. Personne ne l'a remarqué sur le moment mais, lorsque les hommes du maire sont venus prendre livraison du « colis », ils se sont trouvés face à un cerbère parfaitement éveillé, et très en colère... Quant au collier manquant, le matelot l'a effectivement revendu pour quelques francs. Ce petit bijou de haute technologie a fini désossé par un bricoleur de la ville basse. Il n'y a aucune chance pour que les PJ remettent la main dessus.

USD 1

Vert - 2 ; pas de CI.
Aspect: Une grande bibliothèque rectangulaire composée de petits casiers contenant chacun un parchemin.
Rôle: Chaque parchemin révèle une série d'information. Cette USD contient toutes les informations publiques de l'Hôtel de Ville concernant Québec (nombre d'habitants, informations touristiques, composition du conseil municipal, etc.). La ville possède une population de 1 200 000 habitants, dont 81 % d'humains. Son maire est Mme Jocelyne Geuvrement, 67 ans, réélue régulièrement depuis 15 ans. Les élections ont lieu tous les trois ans. La prochaine est le 15 mai 2056. L'un de ses conseillers municipaux est M. Sébastien Hull, également chef de la gendarmerie de la ville. Pour le reste, consultez *Le guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord* ou improvisez, le cas échéant.

USD 2

Rouge - 3 ; Brouillage - 4.
Aspect: Comme USD 1.
Rôle: Chaque parchemin révèle une information. C'est ici que se trouvent les données qui intéresseront le plus les shadowrunners. Cette USD est en réalité le carnet secret de Jocelyne. Il contient son agenda électronique ainsi que l'enregistrement holographique de ses récentes conversations avec son cousin, le maire de Charlesbourg (voir l'encadré page suivante *Les indices de l'USD 2*).

USD 3

Orange - 3 ; pas de CI.
Aspect: Comme USD 1.
Rôle: Chaque parchemin révèle une information. Cette USD, hautement politique, renferme des dossiers compromettants sur les adversaires de Jocelyne Geuvrement. Toutes les affaires judiciaires, les magouilles et les scandales auxquels ils ont pu être mêlés, officiellement ou non,

Les indices de l'USD 2

● **L'agenda électronique de Jocelyne Geuvrement.** *Ne sont fournis ici que les passages concernant l'enquête des PJ. Vous êtes vivement encouragés à rajouter des passages anodins pour brouiller un peu les pistes.*

— 11 : 23 : 33/06-01-56 : Suite à l'article de La « Belle République » de ce jour, contacter les corporations Y-H et Fuchi, pour connaître leurs tarifs respectifs.

— 08 : 06 : 05/07-01-56 : Rendez-vous avec Y-H à 10 h 00.

— 13 : 15 : 53/08-01-56 : Rendez-vous avec Sébastien. Lui parler de l'acquisition, mais éviter les détails.

— 10 : 27 : 02/13-01-56 : La Bête s'est échappée ! Contacter Edmond.

— 17 : 15 : 38/13-01-56 : Contacter Henri, et lui demander tous les renseignements éventuels en sa possession sur les meurtres récents.

— 19 : 07 : 05/13-01-56 : Renégocier avec Y-H les modalités d'application de l'accord.

— 20 : 08 : 55/13-01-56 : Envoyer dès demain Sébastien sur l'enquête du trafic BTL. Le tenir là-dessus le plus longtemps possible.

● **La correspondance.** *Jocelyne Geuvrement correspond via la Matrice avec le maire de Charlesbourg, Henri Dumont, qui se trouve être son cousin. Henri est pour Jocelyne un interlocuteur digne de confiance. Depuis qu'ils ont été élus, les deux maires se sont rendus un certain nombre de services mutuels. Beaucoup plus fortunée que sa voisine, la ville de Québec a régulièrement fait profiter Charlesbourg de subventions secrètes, lesquelles ont grandement favorisé la réélection de Dumont. En échange, Henri tente d'aider sa cousine chaque fois que cela lui est possible (informations confidentielles, chantages, pots-de-vin et toutes ces sortes de choses...).*

Régulièrement, Jocelyne détruit tous les enregistrements automatiques de ses conversations audio-vidéo. Elle n'en conserve que quelques fragments, parmi les moins compromettants, pour ses archives personnelles. Un peu surmenée, elle n'a pas encore pensé à détruire les plus récents, dont voici un extrait significatif.

« Les choses se gâtent, Henri. Comme je te l'ai dit, Sébastien sait maintenant que j'ai acheté un système de protection dernier cri pour protéger l'Hôtel de Ville, même si je me suis bien gardé de lui en préciser la nature. Cet idiot vient d'annoncer qu'il se présentait aux prochaines élections municipales. Évidemment, il voulait m'attaquer sur le problème de la sécurité. Je l'ai vu blêmir, tout à l'heure. Il ne s'attendait pas à ce que je contre-attaque si vite. Si seulement je n'avais pas eu ce... ce problème. Oh, Seigneur, Henri ! Quelque chose n'a pas fonctionné comme prévu. Nous avons eu un gros pépin à la livraison, je ne comprends pas ce qui s'est passé. La Bête s'est échappée. J'ai pris les mesures nécessaires pour que cela ne s'ébruite pas, mais ma position est désormais très inconfortable. Je ne suis même pas parvenu à récupérer un seul poil du monstre. Tu penses bien, sinon, que j'aurais pu le faire traquer astralement sans plus attendre. Aussi, tu comprends bien qu'il ne me reste plus qu'une solution (NB : il s'agit bien entendu des shadowrunners). Quant à Sébastien... Je vais essayer de détourner son attention, de l'orienter sur une enquête annexe, un leurre. Sébastien est quelqu'un de très vaniteux, et il mettra un certain moment à s'avouer vaincu. Mais il n'est pas totalement stupide. Le temps joue contre moi... »

sont consignés ici. Mme le maire est passée maître dans l'art du coup bas, et ces informations se transforment souvent entre ses mains en armes politiques redoutables, ce qui explique ses multiples réélections. Même si elles ne concernent pas directement la mission des shadowrunners, il va de soi que ces informations peuvent se monnayer cher, notamment auprès de Sébastien Hull, qui a bien sûr un dossier à son nom... Si les PJ décident d'exploiter ces informations, vous n'aurez qu'à imaginer le ou les scandales dans lesquels le chef de la gendarmerie a pu être impliqué.

Jocelyne Geuvrement

Les caractéristiques du maire de Québec ne sont pas fournies. Il serait fort imprudent de la part des PJ de s'en prendre directement à elle. Jocelyne est une femme de caractère, qui a appris à ne pas s'en laisser compter. Elle n'a fait appel aux PJ que parce qu'elle n'a plus d'autre planche de salut, mais elle se méfie beaucoup des shadowrunners. S'ils la rencontrent, elle ne leur témoignera qu'une sympathie de circonstance. Le fait que des inconnus soient amenés à enquêter sur ses affaires personnelles la rend nerveuse, mais ce serait pire encore si les investigations étaient menées par des hommes de son entourage. Après tout, les PJ ne sont pas payés pour lui faire la morale ou lui dire ce qu'ils pensent d'elle ! Toutefois, Mme Geuvrement demandera certainement à Edmond, si les PJ vont trop loin, de surveiller ses employés. Le cas échéant, l'ogre sera peut-être amené à expliquer aux personnages que leur enquête sort du cadre qu'il leur avait fixé. Edmond est beaucoup trop paresseux pour se retourner contre sa patronne, même s'il est conscient qu'elle agit à l'extrême limite de la légalité.

Bien sûr, Edmond connaît le nom du maire de Charlesbourg, Henri Dumont, et sait que c'est un cousin de Jocelyne. Il ignore tout de leurs conversations sur la Matrice, mais ne cherchera pas à le nier si les PJ lui ramènent les informations de l'USD 2. Il sait également que Jocelyne est une magicienne hermétique et le dira aux PJ, si ceux-ci lui posent des questions précises.

La presse

Un article du journal *La Belle République*, intitulé *Métacréatures : des chiens de garde corporatistes exceptionnels*, daté du 6 janvier 2056, est susceptible d'intéresser les PJ. Il est accessible sans aucun problème par la Matrice, au prix de 50 NF. Sans jamais donner le nom des monstres (à part les barghests, chiens de garde communément



ES PNJ DE L'EPISODE I

Pour Shadowrun

▶ Edmond, l'ogre français

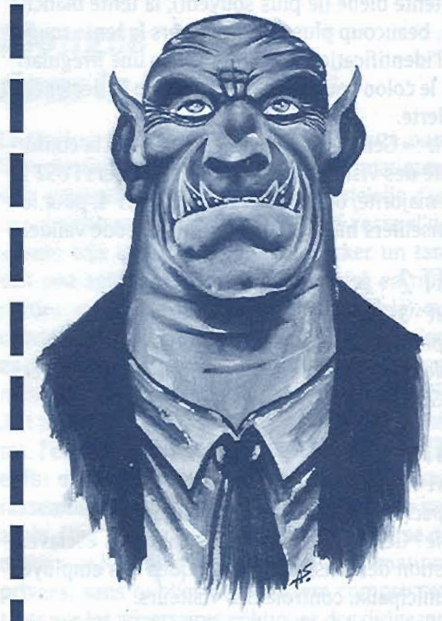
Description : 28 ans, 1,85 m, 95 kilos. Glabre, muscles secs et saillants, canines surdéveloppées. Très distingué (voire maniéré), habits chics, langage châtié, presque précieux. Accent français très prononcé.

Rappel : certains orks européens n'ont pas tout à fait la même apparence que leurs cousins d'Amérique, et sont appelés « ogres ».

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
7	3	6	2	4	3	(6)	3

Compétences : Armes à feu 3, Combat à mains nues 3, Combat armé 2, Étiquette (La rue) 4, Furtivité 2.

Équipement : Montre-bracelet digital (une sorte de super « Tam-Tam » qui lui permet de recevoir des messages de son employeur), couteau, fusil Remington 750 (dont il se sert principalement pour chasser le caribou).



▶ Gendarme

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	4	4	2	3	4	(6)	3

Compétences : Armes à feu 4, Combat à mains nues 3, Combat armé 3, Étiquette (La rue) 3

Équipement : Gilet pare-balles (Balistique 2/Impact 1), taser Defiance Super Shock, Ares Predator.

employés par de nombreuses corporations), l'auteur explique que certaines métacréatures sont capables de percevoir physiquement et astralement les intrus dans un bâtiment, et que leurs pouvoirs destructeurs en font de terribles gardiens. Reprenez les informations fournies au paragraphe *Un chien de garde? Quelle drôle d'idée!*, et lisez-les aux PJ. Attention, prenez soin de ne jamais prononcer le mot «cerbère». Remplacez-le par «la créature»). L'article précise également que Fuchi et Y-H, présentes dans les Zones d'Entreprise de Québec, seraient les seules mégacorporations à commercialiser une créature haut de gamme, dépassant de loin les produits de leurs concurrents. L'auteur ne cite pas ses sources, mais conclut en ajoutant que les corporations concernées, évidemment, nient les faits. Comme d'habitude.
Daté du 13 janvier, un article du même journal signale une augmentation alarmante du nombre des meurtres inexpliqués dans les bas quartiers de la ville. Des incidents sur le port ainsi que des disparitions de clochards sont brièvement mentionnés, sans trop de précisions.

Un rebondissement!

Quand vous estimerez que les PJ ont récolté suffisamment d'informations en ville, vous pourrez leur communiquer l'information capitale qui les fera passer à l'Épisode 2. Quoi qu'ils fassent, ils sont interrompus par Edmond, qui les appelle de toute urgence. Il vient de recevoir un message de sa patronne. Un hameau d'une vingtaine de maisons, Les Érables, vient d'être saccagé avec une violence inouïe. Il n'y a aucun survivant. On a également repéré plusieurs cadavres de caribous et trois randonneurs sont portés disparus. Les Érables se trouve à 5 km à l'est de Charlesbourg, une petite ville proche de Québec. C'est d'ailleurs Henri Dumont qui a communiqué cette information à Jocelyne Geuvrement. Averti par un trappeur, il a aussitôt réuni son conseil municipal afin de trouver un moyen de retarder l'action de la gendarmerie. Il a conseillé à Jocelyne d'en faire autant. Cette dernière a rapidement organisé un simulacre d'émeute dans un bar branché de la ville, qui va occuper les hommes de Sébastien Hull pendant un moment. Les PJ ont juste le temps de partir: ils ne disposent que de quelques heures avant l'arrivée de tout le cirque médiatico-policier.



En route!

La nuit est tombée depuis quelques heures déjà. Le temps est clair et sec, et la température vient de passer sous la barre des -10°C. «Vous avez de la chance, il ne neige pas», commente Edmond, laconique. L'ogre vient de retrouver les personnages à la périphérie de Québec. Il met à leur disposition une carte détaillée de la région, et surtout une Westwind 2000. «Bien sûr, elle n'est pas idéale pour le tout-terrain, mais les circonstances nous commandent de faire vite», explique Edmond. Après un temps, il ajoute: «Soyez prudents. Je ne sais pas ce que vous trouverez là-bas, mais soyez très prudents.» Il s'éloigne en leur adressant un signe de la main. Les PJ sont maintenant livrés à eux-mêmes. Leurs téléphones portables ne leur seront pas d'un grand secours dans la forêt: leur puissance est nettement insuffisante pour permettre une communication avec la ville. En consultant la carte, les personnages constatent que Les Érables sont situés sur les rives d'un lac (maintenant gelé), au nord de Charlesbourg, à environ 15 km de Québec. À première vue, le trajet est l'affaire de quelques minutes. Faites monter la pression en insistant sur les conditions particulières du voyage: la nuit est opaque, malgré les étoiles, et les routes semblent désertes. Les PJ sont seuls. C'est la nouvelle lune. En se rendant vers Les Érables, les PJ empruntent dans un premier temps la route 73, avant de bifurquer et de prendre la route 40. Au bout de quelques kilomètres, ils trouvent sur cette dernière une voiture accidentée. Le véhicule, vide de tout occupant, a de toute évidence effectué une sortie de route, avant d'aller verser dans le fossé. Les traces de pneus, encore visibles, indiquent que le conducteur a effectué un virage très brusque, sans raison apparente. Si les personnages relèvent la plaque d'immatriculation et rapportent l'accident aux gendarmes de Charlesbourg, ces derniers leur apprennent qu'ils sont déjà au courant, mais qu'ils n'ont pas eu le temps de dégager le véhicule. Le chauffeur, un accro aux BTL, déclare avoir vu une «grosse bête noire se déplaçant à une vitesse inouïe traverser la route juste devant lui», d'où son accident. Les gendarmes, visiblement assez désœuvrés mais peu enclins à discuter, n'accordent que peu de crédit à cette thèse farfelue. Pour eux, le conducteur est un junkie. On a retrouvé des traces récentes de drogues dans ses analyses de sang, et l'affaire est considérée comme «classée». L'attitude des gendarmes risque de paraître louche aux PJ. Leur empressement à se débarrasser du groupe ne trahit rien d'autre qu'une méfiance teintée d'ennui, mais il titillera certainement la paranoïa des shadowrunners. Les PJ ne gagneront rien à poursuivre dans cette direction. Même s'ils parvenaient à rencontrer Terrence Renaldo, le conducteur que les gendarmes ont jugé bon de mettre en garde à vue, ils n'en tireraient rien de plus que ce qu'il a déjà dit aux autorités. Le fait est qu'il était effectivement drogué, mais il a bel et bien vu quelque chose. Dernière chose: les gendarmes de Charlesbourg ne savent rien, pour l'instant, de ce qui s'est passé aux Érables.

Les Érables

Les Érables sont un petit lotissement, composé de villas pour individus richissimes. Il a été bâti dans les années 2020, et est occupé par des conseillers municipaux adjoints (de Québec et de Charlesbourg), des cadres corporatistes haut placés (issus des Zones d'Entreprises de Québec), et des responsables politiques hurons. Toutes ces superbes villas ont été offertes à leurs occupants en récompense de services passés, à la légalité souvent douteuse. Elles sont théoriquement gardés par des sentinelles privées, des trolls francophones pour la plupart. Le hameau est situé près d'un lac (gelé, en cette période de l'année), et se trouve à proximité d'une forêt (environ 1 km). À une vingtaine de kilomètres des Érables se dresse une montagne couverte de pins. À proximité du hameau, les personnages découvrent trois corps de randonneurs déjà gelés. Ils ont été tués par le cerbère, mais le hasard a fait que les Mohawks ont attaqué le site peu de temps après.
Lorsque les PJ arrivent sur place, ils constatent que les occupants du hameau ont effectivement été massacrés. La plupart des victimes semblent

La gendarmerie

La gendarmerie est le nom communément donné au service de sécurité privé de la ville. En réalité, ce n'est qu'une filiale semi-indépendante de la Lone Star. Son chef est Sébastien Hull, un conseiller municipal qui vient de poser sa candidature aux prochaines élections, en axant principalement son discours sur la question de la sécurité. Montrez-vous vigilant quant aux agissements des personnages, au moins dans l'Épisode 1. N'oubliez pas que la détention et le port d'arme sont sévèrement réglementés au Québec (voir p. 71 et 72 du « Guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord » pour plus de précisions). Les contrevenants sont passibles d'une amende pouvant aller de 50 NF pour une arme blanche à 600 NF pour un fusil. La détention d'une arme non autorisée (arme automatique, arme lourde, explosif) peut entraîner une peine de prison allant de 1 à 10 ans en cas de flagrant délit d'usage. Les coups et blessures entraînent des amendes pouvant aller jusqu'à 5000 NF, et les tentatives de meurtre sont punies d'une peine d'emprisonnement minimale de 2 ans. La peine de mort existe encore, et les exécutions ne sont pas exceptionnelles. Vous ne devez pas hésiter à faire intervenir des gendarmes si vos PJ bafouent trop ouvertement les lois en vigueur. Celles-ci sont appliquées à la lettre à Québec (sauf peut-être dans certaines portions de la ville basse, où il n'est plus possible de les faire respecter). C'est encore plus vrai maintenant que la ville se trouve en période préélectorale. Pour chaque action « malheureuse » des personnages, effectuez un jet de Perception pour vérifier que les agissements des PJ n'attirent pas l'attention des gendarmes. Fixez un seuil entre 3 et 5, selon la nature des actes perpétrés par les PJ (3 = actions particulièrement peu discrètes, voire provocantes; 5 = actions illégales, mais relativement discrètes). Si ce test est réussi, 1d6+1 gendarmes accourent (ou arrivent à bord d'hélicoptères Yellowjackets, si les circonstances l'exigent). Ils sont armés de tasers et d'Ares Predator. Bien sûr, ils ne parlent que français.

avoir été surprises par la rapidité de l'attaque. La plupart d'entre elles sont figées dans des poses grotesques, et leurs visages, déformés par la terreur, trahissent tous le même étonnement. Presque tous ont été tués chez eux. Seuls quelques-uns ont eu le temps de sortir. Il y a des femmes, des vieillards et des enfants parmi les victimes. La majorité des corps sont mutilés et portent des traces de griffes et de crocs. Certains sont presque ouverts en deux. Bref, c'est un véritable carnage. Chaque corps découvert porte un nouveau coup au moral des PJ. Faites en sorte qu'ils soient convenablement secoués. Fort heureusement, si l'on peut dire, la température fait que les cadavres ne présentent aucune trace de décomposition. Les premiers indices laissent rapidement penser que l'attaque a été portée par un groupe d'individus ou de créatures, plutôt que par un monstre isolé (d'ailleurs, il n'y a pas de trace d'acide dans les plaies, contrairement aux victimes précédentes). Laissez les PJ explorer quelques villas, et éventuellement faire un tour sur la Matrice locale. Insistez sur le caractère macabre de leurs découvertes, sur leur peine à déglutir, sur le froid et l'obscurité qui règnent sur le hameau puis... mettez-les nez à nez avec les shadowrunners de Fuchi.



Un peu de culture ?

Le decker du groupe peut parfaitement se brancher sur la Matrice de l'une des maisons dévastées. Comme il s'agit d'un système autonome, il n'y a pas réellement de danger: les anciens utilisateurs n'avaient pas vraiment d'intrusions à redouter. Si vous tenez vraiment à construire un système cartographié, utilisez la méthode de génération rapide de systèmes matriciels, présentée p. 192 de *Shadowrun*. Limitez les éventuelles CI présentes à de simples Glaces blanches. Parmi les données présentes dans le système, le decker découvre des informations sur l'histoire du village et sur son attribution à des membres de corporations et à des Hurons. Le caractère légal de la chose paraît plus que douteux. En fait, en cherchant un peu, on peut même retrouver dans le système informatique autonome du hameau la preuve formelle que ces terres devaient revenir aux Mohawks, en vertu d'un accord ancien passé avec le Conseil Algonkin-Manitou. Pour des raisons politiques, la République de Québec et le maire de Charlesbourg ont préféré céder ce territoire à des corporations bien placées (celles qui se trouvent dans les Zones d'Entreprise, principal pôle économique de la région), et à certains Indiens... mais pas à des Mohawks, à des Hurons. Parlant français et ayant toujours eu tendance à coopérer avec le gouvernement, ces derniers ont été très logiquement préférés aux Mohawks qui, à part leur langue, ne connaissent que l'anglais, et ont toujours manifesté une franche hostilité envers le gouvernement québécois.

Les shadowrunners de Fuchi

Une autre équipe de shadowrunners, engagés par la corporation Fuchi, utilise des métacréatures pour retrouver la Bête. Partis de Québec un peu avant les PJ, ces hommes sont arrivés au hameau quelques minutes avant eux. Les cadres de Fuchi ont deviné que la créature qui ravageait la région depuis peu était un cerbère. Pourquoi? Parce qu'avec Yokogawa-Honeywell, Fuchi est l'*une des* corporations qui font le plus appel aux métacréatures, et que ces deux entreprises sont les seules, jusqu'ici, à avoir capturé des cerbères. Elles sont bien entendu au courant de leurs découvertes respectives, mais les agents de la Fuchi ignorent la nature exacte de la tractation qui lie Y-H à la mairie de Québec. Ceci étant dit, ils soupçonnent fortement le cerbère d'être à l'origine d'une partie des massacres, à cause de certains indices caractéristiques (acide, morsures, etc.). La Fuchi a rapidement engagé des shadowrunners pour capturer l'animal en question, qu'il s'agisse d'un cerbère ou d'une autre métacréature. Les mercenaires payés par la Fuchi se trouvent un peu dans le même cas que les personnages, à quelques nuances près. Eux non plus ne savent pas après quoi ils courent, la Fuchi ayant préféré, pour des raisons bien compréhensibles, ne pas leur détailler les caractéristiques du cerbère. L'équipe de Fuchi est arrivée de l'autre côté du hameau, mais elle finira par tomber sur les PJ. Improvisez une petite discussion, en espérant qu'aucun des deux camps n'ouvrira le feu sans sommation. Gardez à l'esprit que les shadowrunners de Fuchi sont certainement aussi surpris de la présence des PJ que ceux-ci le sont de la leur.

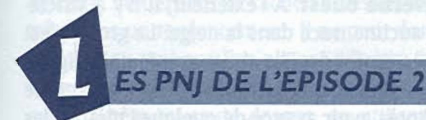
L'équipe de shadowrunners engagée par Fuchi compte cinq membres. Le premier est un samouraï des rues (caractéristiques p. 64 de *Shadowrun*), qui utilise un barghest pour traquer la Bête. Le deuxième est un mercenaire nain (*Shadowrun*, p. 63) accompagné d'un chien de l'enfer (un dogue noir aux yeux luisants, capable de projeter des flammes). Le troisième est un garde du corps (*Shadowrun*, p. 58). Il possède un annis noir (un singe noir, ressemblant à un mandrill, aux sens très affûtés et à la force physique impressionnante). Le groupe compte également une decker (*Shadowrun*, p. 32) et un mage de combat (*Shadowrun*, p. 60). Les métacréatures possèdent toutes un collier spécial. Elles sont dressées et obéissent uniquement à leur maître, qui les utilisent pour repérer la Bête, grâce à leurs sens ultradéveloppés. Le barghest et le chien de l'enfer sont très nerveux au moment où les PJ rencontrent l'équipe de Fuchi. L'annis noir, en revanche, ne manifeste aucune anxiété. L'explication est simple : les deux canidés ont senti l'odeur du cerbère, et cette odeur les terrorise. En effet, les cerbères ont l'habitude de dévorer les canidés qu'ils rencontrent. Ils semblent particulièrement friands de leur chair. L'instinct a prévenu les deux chiens de garde du danger qui les guette. Malheureusement pour les PJ, ces animaux ne savent pas parler... Laissez les personnages faire connaissance avec les hommes de Fuchi (ou engager le combat, le cas échéant). Puis, sans laisser trop de temps s'écouler, faites revenir les Mohawks. Les Indiens tiennent à vérifier une dernière fois qu'ils n'ont pas laissé de survivants. Il serait intéressant que les féroces garous fassent irruption au moment où les personnages comparent les informations à celles des shadowrunners de Fuchi.

Les Mohawks

Les Mohawks sont une tribu de Québec à qui les autorités ont refusé de rendre ses terres ancestrales. La majorité des Mohawks a rallié le Conseil Algonkin-Manitou, mais un petit clan d'une trentaine d'individus particulièrement intégristes, les Fils de la Lune, a décidé de récupérer ses terres. Le territoire revendiqué est constitué du hameau des Érables, ainsi que de la petite forêt toute proche. Le clan des Fils de la Lune présente la particularité d'être uniquement constituée de zoocanthropes! Ces Mohawks sont en effet des glouton-garous (le glouton, «wolverine» en anglais, étant un gros carnivore, de la famille des belettes, incroyablement féroce et tenace).

Lorsqu'ils aperçoivent les Mohawks, les shadowrunners de Fuchi ouvrent immédiatement le feu.

Les PJ doivent choisir un camp : les Mohawks, qui ont l'air franchement hostiles, ou leurs concurrents ? Les deux groupes ont des indices à révéler. Le combat est particulièrement meurtrier. Les PJ doivent affronter chacun un individu de votre choix. À la fin, quel que soit le camp choisi par les personnages, il est vainqueur. Qu'il s'agisse des Mohawks ou des shadowrunners de Fuchi, les survivants sauront se montrer reconnaissants.



LES PNJ DE L'EPISODE 2

Pour Shadowrun

▶ Les gloutons-garous mohawks

D'aspect humain (des Indiens avec des coupes à l'iroquoise), les Mohawks se métamorphosent dès le début du combat en terrifiants gloutons humanoïdes. Leur poil est d'une belle couleur beige clair, tirant sur le jaune au niveau du dos et sur le brun vers le ventre. Les gloutons possèdent des griffes énormes et des crocs tranchants comme des rasoirs. Ce sont eux qui ont taillé les habitants du hameau en pièces, sans la moindre pitié.

Forme humaine

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
5	4x5	5	5	3	3	(8)	5

Forme de combat

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
8	5x6	6	5	3	3	(8)	5

Attaques 7G
Pouvoirs : Accroissement d'attributs physiques sous forme animale, Régénération.
Faiblesse : Allergie (argent, grave), Vulnérabilité (argent).



Notes : Du fait de leur pouvoir de Régénération, les zoocanthropes ne peuvent en principe être blessés que par des armes en argent. Les PJ ont tout de même une chance de les atteindre, même s'ils n'ont pas emmené avec eux l'équipement approprié. Il leur suffit de toucher la colonne vertébrale ou la tête de leurs adversaires. Techniquement parlant, les PJ doivent occasionner une blessure Fatale à leur cible, puis obtenir un 1 sur 1d6 juste après (1 ou 2 pour des armes telles que le feu ou les explosions). Pour la régénération, voir également la règle spéciale, p. 219 de *Shadowrun*.

Si les PJ ont choisi les Mohawks, le chaman les aidera. En parlant aux esprits de la nature, il a appris qu'une créature étrangère, venue d'un autre continent, était récemment arrivée sur leur territoire. Elle se terre à présent quelque part dans la montagne. Malheureusement, à la fin du combat, il ne reste plus que trois Mohawks (dont le chaman), sur les dix présents au début. Deux d'entre eux étant blessés, le petit groupe décide de rejoindre le reste du clan et de laisser les personnages à leur destin, non sans leur avoir dit ce qu'ils savent (reprenez l'histoire évoquée ci-dessus). Désormais, les Mohawks des Fils de la Lune considéreront toujours les PJ comme étant les bienvenus sur leurs terres... si jamais ils reviennent un jour, évidemment. Plus intéressant, ils parleront d'eux en termes élogieux auprès du Conseil Algonkin-Manitou et des autres clans mohawks de la région. « Nous nous battrons jusqu'au bout, conclut en anglais le chaman d'une voix pleine d'une douce mélancolie. Nous nous battrons, encore et toujours, jusqu'à ce que les pins perdent leurs aiguilles ou jusqu'à ce que nous récupérions nos terres. »

Si les PJ ont choisi le camp des shadowrunners de Fuchi, ceux-ci leur apprendront ce qu'ils savent. L'animal qu'ils traquent est massif et dangereux, mais leur employeur n'a pas voulu leur en dire plus. Les shadowrunners ont remarqué que la créature effrayait considérablement leurs deux chiens. Lorsque le combat s'achève, les hommes de Fuchi ne sont plus que deux. Les deux canidés ont également été tués : seul l'annis noir est encore en vie. Trop diminués par leurs pertes et leurs blessures, les runners préfèrent abandonner la partie, mais proposent aux PJ de leur confier leur singe, qui pourra les aider. « Après tout, explique le garde du corps, vous en aurez plus besoin que nous si vous voulez vraiment retrouver cette chose. » Arrivé près du lieu où se terre la Bête, l'annis noir s'échappera dans la nature. Il sert uniquement à conduire les PJ vers la montagne.

Épisode 3

DU SANG SUR LA NEIGE

L'air frais, c'est bon !

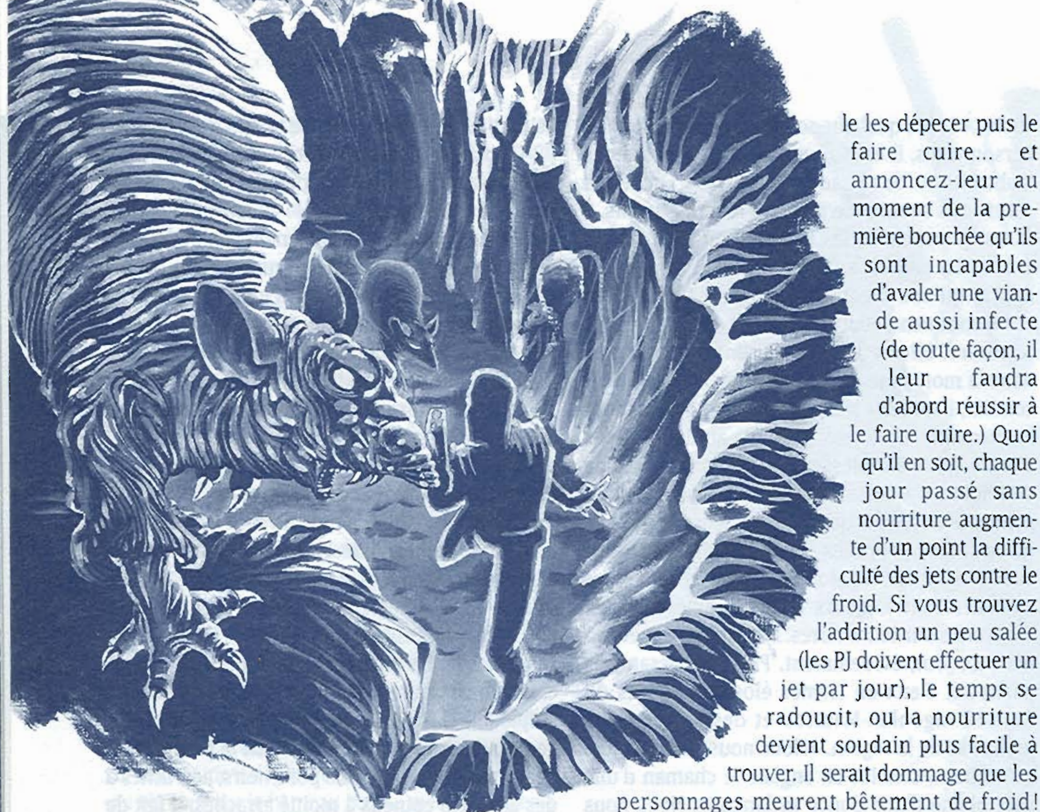
À partir de maintenant, les PJ évoluent en pleine nature, au sein d'un paysage sauvage et imprévisible. C'est le début d'une traque sans merci, que vous devrez rendre longue et éprouvante. On peut supposer que les PJ attendront que le jour se soit levé pour se mettre en route vers la montagne. Le hameau peut leur fournir un abri pour la nuit, mais les gendarmes débarquent avant l'aube (sans compter qu'il ne sera pas facile de trouver le sommeil dans un village peuplé de cadavres).

Le jour se lève lentement. Le temps s'est radouci (-3°C), mais il tombe une petite neige collante qui ralentit la progression des personnages et recouvre rapidement leurs traces. Malgré tout, celles de la Bête sont encore vaguement visibles. Les PJ qui pensent à gratter la neige superficielle qui les recouvre peuvent tenter de les identifier. Chaque personnage peut effectuer un seul test de Zoologie, seuil 5. Plus il obtient de succès, et plus vous pouvez lui fournir d'indications sur la créature. Il s'agit d'un quadrupède, se déplaçant à très vive allure (environ 80 km/h), comme l'atteste l'important éloignement de chaque groupe de traces. D'après la profondeur des empreintes, il est permis de penser que le poids du monstre dépasse les 100 kg, mais qu'il reste inférieur à 200 kg. Les traces sont brouillées, à cause de la neige et de la vitesse de déplacement, mais elles évoquent plutôt un canidé. Peut-être un très gros loup ?

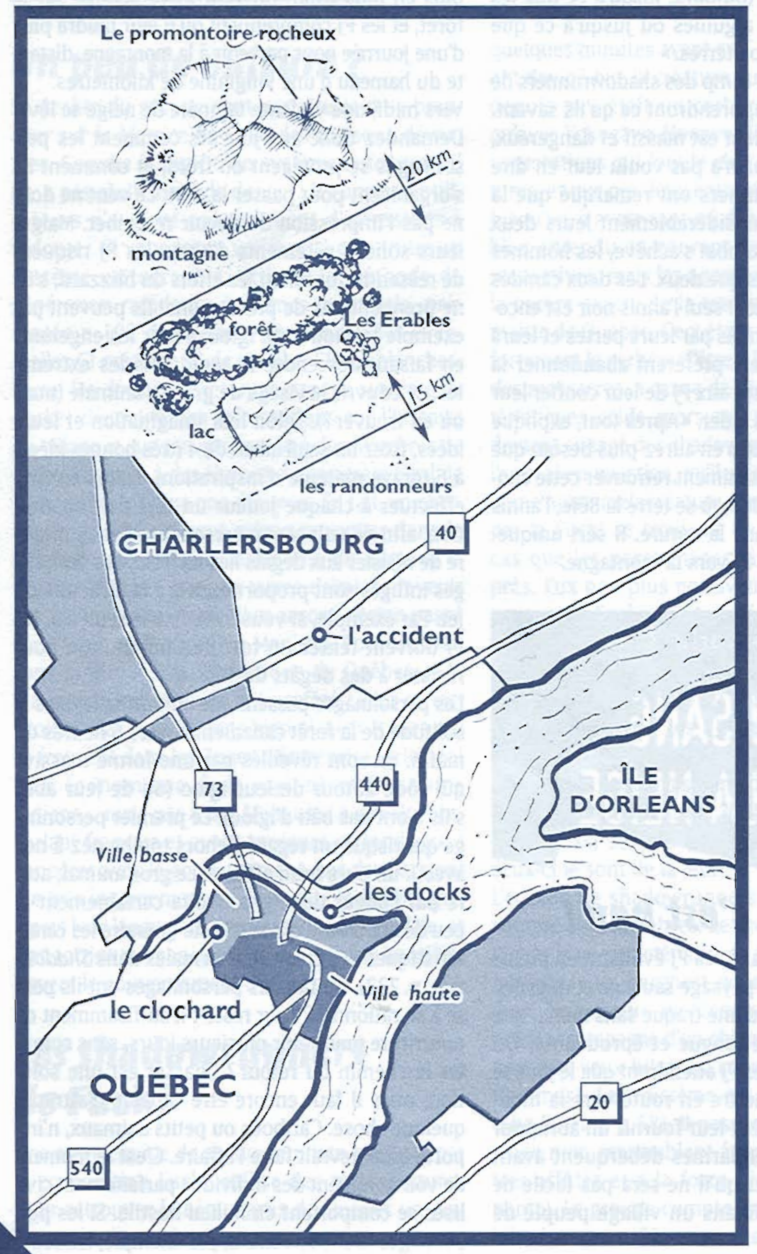
Les traces (et les indications de l'annis noir ou du chaman) conduisent les PJ vers la montagne qui surplombe la forêt. De nouvelles preuves du passage de la Bête apparaissent au fil de la progression des personnages : d'épais poils noirs, accrochés à des arbustes épineux à moitié arrachés. Il fait de plus en plus froid. Un vent glacé se lève sur la forêt, et les PJ comprennent qu'il leur faudra plus d'une journée pour parvenir à la montagne, distante du hameau d'une vingtaine de kilomètres.

Vers midi, une violente tempête de neige se lève. Demandez donc aux joueurs comment les personnages se protègent du froid, et comment ils s'organisent pour passer la nuit. Le vent ne donne pas l'impression de devoir retomber. Malgré leurs solides vêtements d'hiver, les PJ risquent de ressentir durement les effets du blizzard, s'ils ne prennent pas de précautions ! Ils peuvent par exemple fabriquer un igloo, éviter les engelures en faisant descendre le sang dans les extrémités, se couvrir le visage de graisse animale (mais où en trouver ?). Selon leur imagination et leurs idées, fixez un seuil allant de 4 (très bonnes idées) à 6 (grave manque d'inspiration). Faites ensuite effectuer à chaque joueur un test de Constitution, afin de voir si son personnage est en mesure de résister aux dégâts liés au froid. Les dommages infligés sont proportionnels à la difficulté du jet. Par exemple, si vous avez fixé le seuil à 5, les PJ doivent tenter un test de Constitution pour résister à des dégâts de 5G.

Les personnages passent une nuit difficile dans la solitude de la forêt canadienne. Vers 6 heures du matin, ils sont réveillés par une forme massive qui rôde autour de leur igloo (ou de leur abri, s'ils n'ont pas bâti d'igloo). Le premier personnage qui risque un regard dehors tombe nez à nez avec... un ours brun affamé. Le gros animal, attiré par l'odeur des PJ, convoite certainement le peu de nourriture qui leur reste (prendre les caractéristiques des créatures normales dans *Shadowrun*, p. 233). Au fait, les personnages ont-ils pensé à se rationner ? Leur reste-t-il suffisamment de nourriture pour tenir plusieurs jours, sans compter le chemin du retour ? Chasser est une solution, mais il faut encore être capable d'attraper quelque chose. Caribous ou petits animaux, n'importe quoi devrait faire l'affaire. C'est le moment de voir comment des individus parfaitement civilisés se comportent en milieu hostile. Si les personnages tuent un renard, par exemple, laissez- ▷



le les dépecer puis le faire cuire... et annoncez-leur au moment de la première bouchée qu'ils sont incapables d'avaler une viande aussi infecte (de toute façon, il leur faudra d'abord réussir à le faire cuire.) Quoi qu'il en soit, chaque jour passé sans nourriture augmente d'un point la difficulté des jets contre le froid. Si vous trouvez l'addition un peu salée (les PJ doivent effectuer un jet par jour), le temps se radoucit, ou la nourriture devient soudain plus facile à trouver. Il serait dommage que les personnages meurent bêtement de froid! Contentez-vous de leur en faire baver, à moins bien sûr qu'ils ne se comportent de manière parfaitement stupide.



La fin du voyage

À la fin du troisième jour de marche, après avoir pénétré profondément dans la forêt, les personnages arrivent en vue d'un immense promontoire granitique. Le sommet de cette «montagne» est couvert de pins gigantesques et enneigés. Le spectacle est grandiose.

Si les PJ en font le tour (l'ensemble mesure près de 3 km de circonférence), ils découvrent trois grandes entrées de cavernes, l'une au sud, l'autre au nord-est et la troisième à l'ouest. Vous pouvez en placer d'autres si vous jugez que les personnages sont encore suffisamment en forme pour s'égarer sur des fausses pistes. Si les PJ étaient accompagnés de l'annis, celui-ci a pris la fuite il y a déjà quelque temps, en poussant de petits glapissements. Si vous avez envie d'en rajouter un peu, les PJ retrouvent son cadavre ensanglanté au détour d'un sentier, un peu plus tard. Il a été victime d'un glouton (parfaitement normal, celui-là!).

● **Caverne ouest**. À l'extérieur, il n'y a strictement aucune trace dans la neige. La grotte n'est pas très profonde. Elle abrite une femelle tigre à dents de sabre, qui se trouve être prête à mettre bas. Après avoir avancé de quelques mètres, les personnages voient deux grands yeux verts luire dans le noir. Alertée par l'odeur des PJ, la femelle reste tapie dans sa tanière et se contente de grogner pour intimider les intrus. Elle ne les attaque pas, à moins qu'ils ne s'approchent trop près d'elle. La stature de l'animal est impressionnante, mais son pelage est clair. Il ne peut donc pas s'agir de l'animal que traquent les personnages. Si les PJ rebroussent chemin lentement, la tigresse les laisse partir. Insistez sur la majesté sereine de l'animal, sur la verte profondeur de son regard, sur ses flancs haletants. C'est un instant magique, et les PJ seraient mal inspirés de le gâcher en passant à l'attaque. Si elle estime que sa vie est en danger, la femelle bondit sans prévenir. Elle ne cherche pas spécialement à tuer les shadowrunners, mais surtout à les chasser de sa tanière.

● **Caverne sud**. Si les personnages la fouillent méthodiquement, ils remarquent une multitude de petits excréments en forme de bille, d'environ 1 cm de diamètre. Cette deuxième grotte, contrairement à celle du tigre, est un véritable dédale de corridors humides, dans lesquels les personnages ne pourront parfois progresser qu'à quatre pattes. Les lieux sont infestés par une vingtaine de rats du diable. Si les shadowrunners avancent de plus de trente mètres à l'intérieur de la caverne (qui peut notamment leur offrir un abri confortable pour la nuit), les rats finissent par se jeter sur eux en masse. Vous pouvez préparer votre propre plan des lieux, notamment si vous utilisez des figurines pour les combats. Attention, l'un des rats est infecté par le virus SIVTA (il est porteur du virus, mais reste immunisé à ses effets grâce à ses pouvoirs).

● **Caverne nord-est**. C'est dans cette large grotte que s'est réfugié le cerbère. En inspectant l'entrée, les PJ découvrent des traces de gros plantigrades (s'ils font un test de Zoologie et obtiennent une réussite particulièrement concluante, les personnages réalisent que ces traces proviennent vraisemblablement de plusieurs ours, sans doute des grizzlys, voire des kodiaks). Néanmoins, ces empreintes sont gelées, ce qui laisse à penser qu'elles datent de plusieurs semaines. Les personnages ne le réaliseront peut-être pas, mais les ours hibernent en cette période de l'année. Vous êtes libres d'imaginer votre propre plan pour la caverne. Elle est grande, très sombre, et comporte plusieurs passages. Les personnages s'avancent dans un silence ouaté, la gorge nouée par une sourde appréhension. Considérez, pour tous les modificateurs liés à la table de visibilité, que les PJ se retrouvent dans des conditions de Lumière faible. Au détour du premier boyau, les PJ découvrent le cadavre à moitié dévoré d'un grizzly. Il s'agit du mâle, qui hibernait lorsque le cerbère est arrivé. Il a eu le temps de se réveiller et de lui faire face... l'espace d'un court instant.

Dans l'une des salles du fond, le groupe repère deux nouveaux cadavres d'ours, celui de la femelle et de son petit. Ils gisent dans une mare de sang encore humide, les entrailles à l'air.
Le dernier couloir débouche sur une vaste salle obscure. Le Cerbère se cache au-dessus de l'entrée, dans un renfoncement. Il ne peut donc pas être aperçu tant que l'on n'a pas pénétré dans la salle. Dès qu'un shadowrunner consent à s'y risquer, la bête lui saute dessus, en utilisant son pouvoir de Réaction accrue. Un terrible combat s'engage. Le chien à trois têtes se bat férocement et ne montre aucune pitié pour ses victimes. La situation risque de devenir vite assez confuse. Insistez sur l'obscurité qui rend les tirs et le mouvement problématiques, sur l'exiguïté des lieux et sur les grognements du monstre, dont les personnages ne peuvent percevoir que les contours.

Le cerbère

Cet animal très rare, d'origine européenne (on le trouve essentiellement en Grèce) se présente sous la forme d'un énorme chien noir à trois têtes, mesurant 1,20 m au garrot, pour un poids de plus de 110 kilos. Vigilant, terrifiant, il constitue sans aucun doute le meilleur chien de garde du monde, quand on parvient à le capturer et à le contrôler. Ce féroce carnivore ne craint aucun ennemi, quelle que soit sa taille. Il est, de fait, difficile de lui trouver des défauts. Ses sens aiguisés et sa vitesse de réaction fulgurante lui permettent d'arriver très rapidement au contact, et ses adversaires sont généralement surpris par sa vivacité. Gardien instinctif, le cerbère possède également la faculté de détecter aussi bien les intrusions physiques (grâce à ses sens accrus) qu'astrales (grâce à une faculté inexpliquée, mais très efficace). Ses pouvoirs sont nombreux et redoutables. Sa salive corrosive, notamment, détruit d'abord les armures avant d'attaquer les chairs. Ses trois attaques simultanées, pour finir, en font une implacable machine à tuer.

Conclusion

● Si les PJ ont réussi à neutraliser le cerbère sans le tuer, en utilisant des armes étourdissantes (tasers, balles gel), ou si les dégâts infligés à la métacréature n'ont pas été retranscrits dans la case de Surplus de dégâts physiques, ils peuvent ramener l'animal vivant à leur employeur. Encore faut-il qu'ils trouvent la force de transporter la «chose» jusqu'à Québec sans qu'elle se réveille. À première vue, la tâche paraît bien difficile. Peut-être qu'en bricolant un travois avec des branches, il sera possible d'y parvenir, mais c'est loin d'être certain... Si vous vous sentez d'humeur clémente, la gendarmerie finit par localiser les personnages et par venir à leur secours, après un détour par Les Érables. Émergeant de leur caverne, hagards et couverts de sang, les PJ auront peut-être la surprise de se voir accueillis par des sauveteurs professionnels, arrivés en hélicoptère. Quelle que soit la manière dont ils s'y sont pris, les personnages sont récompensés comme prévu. Ils touchent leurs 60 000 NF et jouissent désormais de relations privilégiées avec le maire, si tant est qu'ils tiennent à garder le contact après ce qu'ils auront appris sur elle. En outre, ils pourront revenir beaucoup plus facilement en ville à l'avenir, et seront munis d'un laissez-passer qui leur évitera les tracasseries douanières à l'aéroport. Cela suffira-t-il ? Après s'être mesuré au terrible cerbère, les PJ seront sans doute surpris lorsqu'ils apprendront que Jocelyne Geuvrement choisit de le garder... Peut-on réellement contrôler une telle créature ? Cela reste à voir mais, en attendant, Mme Geuvrement sera réélue aux prochaines élections.

Léonidas Vesperini et Fabrice Colin
illustration : Alexis Santucci
plan : Cyrille Daujean

● Si les PJ ont tué le cerbère et ramènent une preuve de sa mort (ses trois têtes, par exemple), ils touchent 30 000 NF, mais laissent Jocelyne dans l'embarras. Le maire de Québec a en effet perdu 10 millions de NF dans l'affaire, sans compter les salaires des shadowrunners. Elle est réélue quand même, mais connaîtra de gros problèmes de gestion financière par la suite. De plus, son «conseiller», Sébastien Hull, reste constamment aux aguets, à l'affût de la moindre occasion de faire éclater un scandale. En fait, il ne lui manque qu'une preuve... une preuve que les personnages pourraient peut-être lui fournir.
● Jouer sur un deuxième tableau en vendant les informations qu'ils ont recueilli sur le maire à son ennemi politique du moment, Sébastien Hull, constitue un pari risqué. Jocelyne Geuvrement est une femme intelligente, d'une habileté politique redoutable. Il faut convaincre Sébastien Hull (un arriviste de première) que les PJ ne lui tendent pas un piège, ce qui ne sera pas chose facile. Le chef de la gendarmerie peut parfaitement leur confier une petite mission, par exemple, pour tester leur dévouement. Même si les PJ arrivent à s'attirer ses faveurs, leur vie n'aura rien de facile, car ils seront pourchassés par les hommes de Jocelyne durant les quatre mois qui précèdent l'élection (cela peut donner lieu à une suite radicalement différente de la chasse au chien à trois têtes). Si les PJ ont fait affaire avec lui, Sébastien Hull fait éclater un énorme scandale juste avant les élections. Mme Geuvrement ne s'en remettra pas. Hull est élu, et se montre reconnaissant envers les PJ. Il leur remet 50 000 NF chacun et les considère désormais comme ses invités d'honneur à Québec. Les PJ pourront toujours venir s'y réfugier quelques mois (le temps d'apprendre le français, par exemple !), si l'une de leurs shadowruns aux UCAS venait à mal tourner.
Quel que soit le camp qu'ils auront choisi, les PJ pourront en tout cas constater que la corruption politique n'est nullement une spécialité américaine !

LES PNJ DE L'EPISODE 3

Pour Shadowrun

▶ Tigre à dents de sabre

Animal Éveillé, dérivé du puma. 1,80 mètre de long (plus une queue de 1 mètre), 250 kilos. Doté de deux longues canines proéminentes qui peuvent atteindre 25 cm. Pelage fauve.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
5	5x4	5	-	2/4	2	(6)	4*	7G

Pouvoirs : Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique).

▶ Les rats du diable

1 mètre de long (queue comprise), 4 kilos. Aucun poil sur le corps, de couleur gris-rose, très ridés (voir l'illustration de la p. 181 de *Shadowrun*). Ce sont des animaux rapides et agressifs.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
2	5x3	1	5	2/5	3	(4)	5*	5L**

Pouvoirs : Contrôle animalier (rats normaux), Dissimulation (personnelle uniquement), Immunité contre les agents pathogènes, Immunité contre les poisons.
Faiblesse : Allergie (lumière solaire, légère).
Note : Chaque fois qu'un personnage est mordu, lancez 1d20. Si vous faites 1, lancez 2d6. Sur un résultat supérieur ou égal à 9, le personnage a contracté le SIVTA.

* *Initiative* : 1d6 +5, à lancer une fois pour l'ensemble des rats du diable. Répartissez les 20 rats de manière uniforme sur les PJ. Par exemple, si les shadowrunners sont 5, chacun est attaqué par 4 rats.

**-1 d'Allonge

▶ Le cerbère

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaques
6	4x5	6	-	2/6	4	(6)	5*	8M

Pouvoirs : Accroissement d'attributs physiques (Force +6, 3 fois par jour durant (Essence) x1d6 tours), Accroissement de mouvement (le multiplicateur devient égal à son score d'Essence. Non applicable en situation de combat, sauf pour fuir), Dissimulation (personnelle), Immunité contre le feu (+12d6 pour tout test d'opposition contre une attaque de feu, magique ou pas), Immunité contre le froid (totale contre le froid naturel, +12d6 contre toute attaque magique à base de froid), Réaction accrue (+3d6 à l'initiative, 3 fois par jour, durant (Essence) x1d6 tours), Salive corrosive (pour chaque attaque, la victime doit tenter un test de Résistance aux dégâts, en utilisant ses dés de Rapidité au lieu de sa Constitution. Chaque succès net du cerbère réduit de manière permanente les armures balistiques et d'impact de 1 point, jusqu'à un maximum de 6 points détruits. Si la protection balistique et d'impact atteint 0, la victime ne possède plus d'armure. Une victime sans armure doit tenter un test de Résistance contre un code de dégâts de 6L. Chaque tranche de 2 succès nets que le cerbère obtient lors de sa morsure augmente la puissance de l'attaque corrosive d'un point), Sens accrus (ouïe et odorat développée, vision nocturne, vision thermographique).
Faiblesses : Aucune.
Notes : Le cerbère peut attaquer 3 fois (une fois par tête) avec une action complexe, mais sur un seul adversaire.
* *Initiative* : 3d6 +5 (6d6 +5 avec la Réaction accrue... Bonne chance !)

Adaptations pour SIMULACRES — le jeu de rôle élémentaire



Lorsque l'on joue au jeu de rôle, on ne possède pas tous les jeux édités. Plutôt que de laisser dormir les scénarios de cet encart, nous vous suggérons de les adapter. Évidemment, il n'est pas question en une page de changer l'intrigue d'un scénario futuriste en une aventure médiévale. Nous vous fournissons quelques pistes, et vous signalons les passages difficiles à modifier dans ces scénarios. Les adaptations sont données pour *Simulacres*, le jeu de rôle publié par *Casus Belli*, mais vous pouvez essayer avec un autre système.

SCÉNARIO L'APPEL DE CTHULHU
Les yeux d'Amon

Dans *L'appel de Cthulhu*, l'écrivain Lovecraft présente un monde très proche du nôtre, où des formes de vie antédiluviennes – extraterrestres et épouvantables – cherchent à reprendre le contrôle de notre planète. Hormis quelques « privilégiés », personne ne soupçonne leur existence, car la découverte du complot est souvent si horrible que l'on peut perdre la raison. On peut jouer à toutes les époques, mais les années 20-30 sont privilégiées.

Vous serez amené à faire souvent les tests suivants :

- Sixième sens (ou pressentiment) : Instincts ≋ + Perception ⊲ + Humain ⛹ (+ bonus éventuel en Occultisme).
- Résister à une vision horrible (perte de [B]EP en cas d'échec) : Esprit ✳ + Résistance ■ + Humain ⛹ + malus dû à l'horreur de la situation.
- Arriver à réagir (bouger, fuir, tirer, parler) même dans une situation horrible ou paralysante : Cœur ❤ + Désir 🔥 + Humain ⛹ – nombre d'EP perdus.

Dans ce scénario, faites de temps en temps un test de Sixième sens pour faire deviner aux personnages que le monde où ils évoluent est étrange. Si l'un des personnages s'en rend compte et émet à voix haute un souhait très improbable (« Et si nous croisions Machin dans la rue ? », alors que Machin est censé être à quelques kilomètres), faites un jet de Miracle (test Cœur ❤ + Désir 🔥 –1). En cas de réussite, l'événement se produit. Tous les PMJ du scénario sont Moyens.



Notes

Pour l'adaptation des scénarios médiévaux-fantastiques, consultez également l'article ***Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques*** *dans* **Casus Belli** *n° 92. L'adaptation aux personnages fantastiques contemporains est décrite dans « Ils sont parmi nous », dans* **Casus Belli** *n° 98.* **apitaine Vaudou** *est un supplément pour* **Simulacres** *publié par Descartes Éditeur.* **SangDragon** *est notre hors-série numéro 11,* **Cyber Age** *est notre hors-série numéro 14.*

SCÉNARIO RÉSEAU DIVIN
Épisodes 4, 5 et 6

Reportez-vous à notre description du monde du Réseau Divin dans notre numéro 100, page 68. Cette suite de scénarios fonctionne sans aucun problème avec *Simulacres*, puisque qu'elle n'est pas liée à un système ou à un univers de jeu. Simplement, comme les personnages sont exceptionnels, permettez-leur de récupérer leurs points d'Équilibre psychique au rythme de un tous les deux ou trois jours (à votre choix). Le Boucher est un PMJ Exceptionnel, avec 3 dans chaque Énergie. Pour l'épisode moderne, vous pourrez vous servir de *Cyber Age*. Les pilotes des motos sont forcément câblés et s'interfacent avec les machines. Dans ce cas, ils ont automatiquement un talent de +2 au pilotage sur ces engins. Si aucun PJ n'est câblé, Kobayashi propose gratuitement l'opération au personnage qui sera pilote. Le câblage permet de s'implanter des « cailloux » mais interdit de pratiquer la magie vaudoue (même dans un corps d'emprunt). Pour l'épisode dans les Caraïbes, vous pouvez utiliser *Capitaine Vaudou*. Changez alors le nom de la mambo (elle ne prendrait pas le nom d'un loa, c'est sacrilège). Morgan est un PMJ Exceptionnel, avec +2 en Navigation et en Commandement militaire. Tous les autres PMJ de cet épisode sont Faibles (sauf Orzabal qui est Fort).

SCÉNARIO VAMPIRE : L'ÂGE DES TÉNÈBRES
Le roi, les comploteurs et l'ingénue

Vampire est le premier jeu de rôle situé dans le « Monde des Ténèbres », où existent vampires, loups-garous, magiciens, fantômes et changelins. Vous y incarnez tout simplement des vampires. L'atmosphère générale est proche des romans d'Anne Rice (*Lestat le vampire*) et encourage fortement à jouer des intrigues politiques entre divers clans de vampires. Avec *L'Âge des Ténèbres*, on joue cette fois-ci au Moyen Âge.

Si vous voulez jouer ce scénario en médiéval-fantastique « normal », il suffit que les personnages soient victimes d'une malédiction (à vous de l'inventer dans un scénario précédent). Depuis, ils ont la même allergie à la lumière que les vampires. Pour redevenir normaux, ils doivent faire rencontrer Agnès (dont la famille a été injustement condamnée par le roi) et Philippe Auguste. La malédiction sera levée quand la famille d'Agnès recevra réparation (improvisez aussi dessus). Évidemment, les personnages sont pris pour des vampires. À vous de voir si les loups-garous sont de vrais loups-garous ou simplement des espions d'un autre royaume.

SCÉNARIO SHADOWRUN
Tout le monde ne s'appelle pas Orphée !

Le monde de *Shadowrun* se situe dans un futur étrange. À un contexte cyberpunk classique (corporations, matrice informatique) se superposent l'apparition de races mythiques (elfes, nains, trolls) et le retour de la magie. Un scénario *Shadowrun* typique n'est vraiment adaptable que s'il ne fait pas trop référence à la magie et aux anciennes races. Justement, celui-ci correspond bien à ce critère.

Vous pouvez jouer cette aventure plutôt simple avec *Cyber Age*. Le cerbère est un nouveau modèle de chimère (voir *Cyber Age*, p. 17), quasiment immunisée aux virus, aux poisons et aux somnifères connus (son système nerveux et digestif est d'un type inédit).
En ce qui concerne les rapports humains/métahumains, remplacez-les par les rapports câblés/non-câblés. Un personnage câblé qui ne parle pas français alors qu'il lui suffirait d'un caillou est ignoré, méprisé, voire même agressé.
Pour la Matrice, si vous utilisez les règles simples, la protection est de niveau 4. Pour les règles normales, faites vous-même le réseau. Si vous passez en mode Jungle, le jackeur se retrouve dans une immense caverne souterraine et glacée. Hel, la déesse des enfers scandinaves, lui explique – s'il réussit à l'approcher – que son nouveau gardien des enfers s'est échappé. Elle voulait remplacer Heimdal, qui cherche à prendre sa place (oui, c'est un joyeux mélange de mythologies. Et non, ce n'est pas grave). Ensuite, la Jungle reste bloquée pour le jackeur jusqu'à ce qu'il ait vu le Cerbère.

- **Le Cerbère**

Test de combat 14 (12+2). **Test de perception** 10. **Points de vie** 10. **PS** 10. **Énergie** 4. **Précision** 1. **Rapidité** 1. **Puissance** 1. **Armure** 1/0/4. **Dégâts** [G]PV et [D]PS (griffes et crocs).

Pierre Rosenthal



Accessoire MÉMO DU JOUEUR DE STAR WARS

MÉCANISMES DE JEU À L'USAGE DES JOUEURS

Jet simple (JS)	Somme des dés lancés à laquelle on ajoute les « bonus » situés après le code dé. Exemple pour un jet simple d'une compétence à 4D+2 : Lancer 4 dés à six faces, additionner les chiffres obtenus et ajouter 2. **Si le total est supérieur ou égal au seuil de difficulté fixé par le MJ, l'action entreprise est réussie. Tenir compte de la règle du dé libre.**
Jet en opposition	Chaque protagoniste effectue un jet simple, le plus fort gagne. **En cas d'égalité, l'initiateur de l'action gagne.**
Actions multiples	Une action par round : pas de malus. Deux actions par round : –1D sur toutes les actions entreprises. Trois actions par round : –2D sur toutes les actions entreprises. Etc.
Dé libre	Dé simulant les « aléas » de l'action. Il est de couleur différente des autres dés. Il se lance normalement. Suivant son résultat, on obtient les cas suivants : **1 :** a) il est additionné normalement *ou* b) idem, mais il y a une complication fixée par le MJ *ou* c) soustraire le 1 et le dé dont le résultat est le plus haut. **2 à 5 :** il est additionné normalement. **6 :** il est additionné et relancé tant qu'il donne des 6.
Combat homme à homme	— Faire un jet simple sur la compétence d'attaque utilisée (ex : Blaster). — Si l'action est réussie, déterminer les dégâts en fonction de l'arme utilisée. — Déterminer éventuellement la localisation du coup. Un round de visée préliminaire donne un bonus de 1D. Voir avec le MJ pour d'éventuels autres modificateurs. Si le PJ est attaqué, il fait un jet simple de Vigueur en tenant compte des éventuels bonus d'armure et de protections naturelles (murs…).
Combat véhicule ou spatial	**Portée tir :** jet simple de Pilotage. **Faire feu :** jet simple de Blaster vaisseau + code ordinateur de visée. **Esquive :** jet simple de Pilotage + maniabilité du vaisseau. Si le jet réussit : a) le résultat est additionné au seuil de difficulté du MJ *ou* b) le résultat devient celui du MJ. **Si touché :** jet simple de code de coque + code des écrans concernés. **Sonné :** –1D sur toute action jusqu'à la fin du round suivant.
État du personnage après une blessure	Si l'arme utilisée était destinée à étourdir, le personnage est HS pendant 2D minutes. S'il est sonné autant de fois que le code dé de Vigueur, il est blessé. Exemple : Vigueur à 4D, 4 fois sonné = blessé. **Blessé :** HS pour la fin du round, –1D sur toutes les actions jusqu'aux soins (–2D si doublement blessé). Trois fois blessé = neutralisé. **Neutralisé :** HS pendant 10D minutes. Ne peut rien faire sans soins. Si encore blessé = mortellement blessé. **Mort. blessé :** HS jusqu'aux soins. Faire un jet de 2d6 à chaque round. Si le résultat < nb de rounds = tué. De même si blessé à nouveau = mort. Un médpack (–1D en Soins ou Technique si auto-administré) stabilise l'état.
Utilisation des points de Personnage	Un P.P. donne, pour un round ou une action, un dé supplémentaire. Il fonctionne comme le dé libre sur un résultat de 6. Tout PP dépensé l'est définitivement. Maximum autorisé pour une action : **2** pour un Compétence ou un Attribut. **2** pour accroître les dégâts d'une attaque. **5** pour tout type d'esquive ou de parade. **5** pour une spécialisation. **5** pour le jet de Vigueur afin de réduire les dégâts d'une attaque.
Utilisation des points de Force	Double le nombre de dés pour toute action pendant un round, mais ne fonctionne que sur l'utilisateur « physique » (pas pour des dégâts armes ou écrans de vaisseau). **Non transmissible à une autre personne.** Récupération des PF selon le bon vouloir du MJ.



Accessoire MÉMO DU JOUEUR DE STAR WARS

Cette aide de jeu s'adresse aux joueurs de Star Wars. Les mécanismes de jeu leur rappelleront sous forme résumée les diverses façons de résoudre les actions en cours de jeu. Cette deuxième page leur résume la manière d'améliorer leur personnage.

Évolution du personnage (se fait en dépensant des points de Personnage (PP) gagnés au fil des aventures).

	Type	Coût	Délai*	Apprentissage avec professeur	Apprentissage sans professeur	Réduire temps d'apprentissage
Compétence	**Normale ou nouvelle**	xPP	Aucun	x jours	2x jours	1 PP/jour minimum 1 jour
	Spécialisé	1/2x PP	Aucun	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
	Avancée requise	2x PP	Aucun	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
	Avancée nouvelle	Si conditions requises 2x PP = 1D	Non applicable	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
Attribut		10 PP par D	Non applicable	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
		À la fin de la période d'entraînement, le joueur et le MJ font un jet en Opposition. Pour le joueur, c'est la nouvelle valeur de l'Attribut. Pour le MJ, c'est la valeur maximale de l'Attribut (d'après la race). Si total PJ > total MJ, il n'y a pas augmentation et le PJ récupère la moitié des PP dépensés.				
Force	**Devenir sensible**	20 PP • Unique 1 point de Force	Non applicable	Non applicable	Non applicable	Non applicable
	Compétence de la Force	x PP	Non applicable	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
	Pouvoir de la Force	x PP	Non applicable	x jours	2x jours	1 PP/jour minimum 1 jour
	Nouveau pouvoir	10 PP Pouvoir à 1D	Non applicable	1 semaine	2 semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
Divers	**Vitesse**	x PP augmente de +1 m/rnd	Non applicable	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
	Capa. spc. due à la race	Spécial voir avec MJ	Spécial voir avec MJ	Spécial voir avec MJ	Spécial voir avec MJ	Spécial voir avec MJ
Droïd		Les règles données ci-dessus s'appliquent en totalité, sauf pour la Force. Un droïd ne peut pas avoir une compétence supérieure à 13D. Le délai d'apprentissage est remplacé par l'achat d'un logiciel, dont le coût et la disponibilité dépendent du meneur de jeu.				

Notes: (*) Le délai d'apprentissage est valable s'il y a eu utilisation lors de l'aventure précédente. Dans le tableau, «x» indique le chiffre avant le D (ex: 4D; x = 4), sauf pour la Vitesse. On ne peut augmenter que d'un niveau à la fois. Les Compétences Spécialisées ne sont acquises que lors de la création du personnage.



L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

URGENCES

Vous avez demandé un miracle, ne mourez pas,

Fractures multiples par chute de nécropole, plaies étendues par projection de glaviouse cthulienne, déchirures hémorragiques par explosion de cyber-poupées gonflables, tels sont les mille et un maux qui guettent vos PJ sur la longue route de l'Aventure... Alors, ne soyez pas pris au dépourvu et apprenez que rien ne sert de guérir, il faut prévenir à point ! Ainsi, ne sortez plus dans les ruelles de *Cyberpunk* sans votre Medistreet Kit et sa fantastique prothèse polymorphe créé par Didier Galard. Venez découvrir l'inquiétant savoir des arkiâtres au détour des chemins tortueux d'*AD&D*. Laissez-vous envoûter par les pouvoirs mystiques des chamans dans l'univers du grand Cthulhu.

Service des urgences transuniverselles. Hôpital de l'Encyclopédie. Minuit.

« Poussez-vous ! Laissez-nous passer, on a deux aventuriers salement amochés : lacérations multiples par tentacules chtoniens, nombreux impacts de lance-roquettes à tête disséquante, brûlure étendue par souffle de dragon ancien. Tension : 06/02, Points de vie : -15, Glasgow à 6.

— Ok, je veux NFS, rhésus, radios, scan abdo et préparez dix culots de troll négatif. Gwarter ! GWARTER !

— Oui, Docteur Millenton !

— Passez-moi le Medistreet Kit, et faites un peu attention !, vous êtes en train de mélanger ces deux malheureux... »

Où l'on s'initie aux joies du bricolage

QG de Speed Trauma 30', équipe d'intervention urbaine d'urgence. Night City, 2010.

Extrait du discours d'accueil :

« ... Ainsi, messieurs, vous serez équipés de matériel expérimental issu de la recherche militaire. J'attire d'ailleurs votre attention sur le Medistreet Kit, une exclusivité de notre organisation : cette trousse ultraperfectionnée vous permettra d'intervenir sur 90 % des traumatismes. Le Medistreet, protégé dans un sac à dos en kevlar souple équipé d'un éclairage intégré, se décompose en trois Sous Unités Fonctionnelles (S.U.F) protégées par des compartiments identifiables :

- La S.U.F **« Mise en condition »**, contient tout le nécessaire pour assurer la survie immédiate d'un blessé grave :

— 10 poches polymères de produits sanguins de synthèse à compatibilité automatique (valable quels que soient le groupe, le rhésus et la race du receveur) pour remplacer les pertes lors d'hémorragies.

— 2 oxygénateurs miniatures à extraction. Ces minuscules appareils se placent dans les voies aériennes (nez, gorge, trachée) par guidage informatisé et offrent une autonomie de deux heures pour un blessé présentant des difficultés respiratoires.

— 4 seringues auto-injectantes remplies d'anticorps polyclonaux pour une neutralisation quasi instantanée de la plupart des poisons, substances toxiques et virus connus à ce jour.

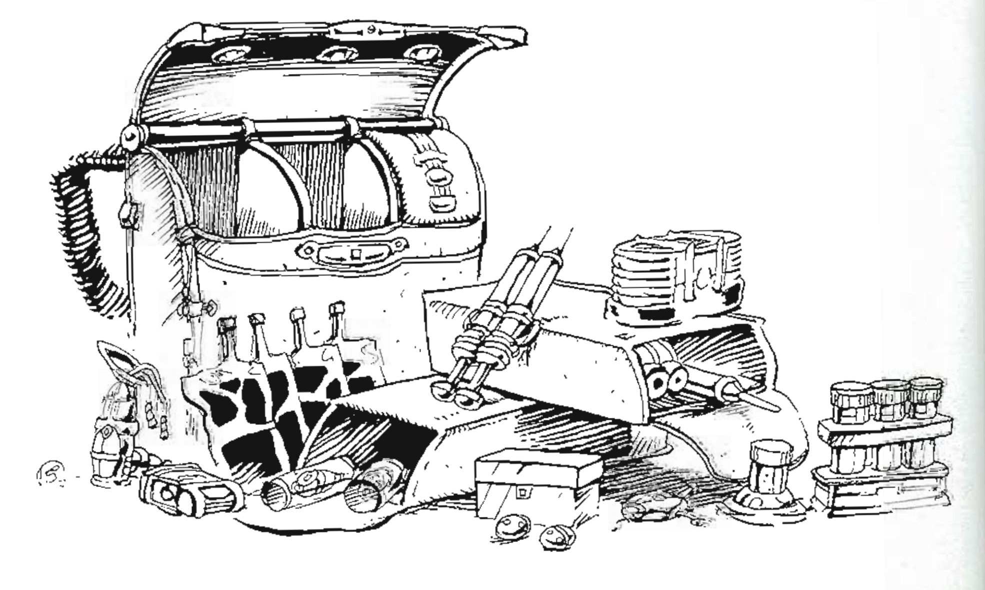
— 4 seringues auto-injectantes contenant des suspensions de bactéries génétiquement reprogrammées pour migrer vers toute plaie et y libérer des substances (enzymes, hormones de croissance) réduisant le temps de cicatrisation au tiers de la normale.

- La S.U.F **« Amputation »**, merveille de la biotechnologie. Elle comprend une prothèse polymorphe et sa cuve de programmation. La prothèse se présente sous forme d'un petit volume de métal liquide biosynthétique brillant (comme du mercure) qui a d'étonnantes propriétés de mémoire moléculaire : elle est en effet capable « d'imiter » et de remplacer n'importe quel organe ! Son utilisation est d'une simplicité déconcertante : il suffit de pianoter le code de l'organe détruit sur le clavier de la cuve et de verser le liquide sur la partie du corps correspondante, il prend alors la forme désirée remplaçant de façon quasi parfaite le morceau manquant. Cependant, vous ne disposez que d'une version limitée au remplacement d'un membre (bras, jambe) ou de deux segments de membres (main, pied) pendant une heure. Les prothèses polymorphes capables de pallier la défaillance de n'importe quel organe (foie, cœur...) sont encore du domaine de la recherche, et les modèles circulant sur le marché noir sont d'une dangerosité extrême.

- La S.U.F **« Polytraumatismes »** résume à elle seule l'ampleur des progrès réalisés en matière de nanotechnologie. En effet, elle contient une dizaine de nanodroïds (robots microscopiques capables d'effectuer des tâches élémentaires) et leurs sondes d'inoculation. Ainsi, en cas de plaie par balle par exemple, les nanodroïds, injectés au point d'entrée, sont capables de réparer la plupart des dégâts occasionnés par le projectile : suture de vaisseaux et de tissus endommagés, stabilisation des lésions osseuses, voire extraction de la balle... De véritables prodiges, hélas limités par le temps nécessaire aux réparations : plusieurs heures sur une plaie de moyenne importance !

Dernière recommandation avant de vous lâcher dans les rues de Night City : surveillez de près votre matériel, car certains sont prêts à tout pour obtenir ces petites merveilles et les revendre au marché noir.

Enfin, très important ! N'oubliez pas que vous ne pouvez pas faire de miracle et que vos échecs seront nombreux. Alors rappelez-vous que seul le style importe et que, parfois, il vaut mieux sauver la face que sauver le malade... surtout s'il ne fait pas partie de nos abonnés... »



nous allons vous répondre...

LE COIN DU MJ

Le Medistreet Kit pour Cyberpunk

Le Medistreet Kit est strictement réservé aux organisations de secours d'urgence. Néanmoins, on trouve des kits d'occasion plus ou moins fiables au marché noir pour des prix variant de 25 000 à 50 000 Eb. Chaque poche de sang synthétique permet de doubler le temps de niveau de mort. Anticorps polyclonaux et bactéries programmées constituent une version luxueuse du traitement Anti-Corps Améliorés permettant de quadrupler le temps de niveau de mort, d'augmenter le taux de guérison de trois points par jour et d'empêcher pendant quatre heures le passage de blessure critique à mortelle. 1 PH par unité. La prothèse polymorphe permet de remplacer à l'identique n'importe quel membre pendant une heure sans coûter de point d'humanité. Les versions expérimentales permettant d'imiter un organe vital ont 5 % de chances toutes les 10 minutes d'entraîner l'aggravation d'un niveau de blessure. L'injection d'une dizaine de nanodroïds permet de faire régresser les blessures d'une classe toutes les cinq heures sans séquelles.

« Perfs ? Scope ? Intub ? Oxy ?
— Groumph. En plache... Groumph... Docteur... Groumph... En plache...
— Gwarter ! Ça suffit à présent ! Arrêtez de mâchonner ce satané sandwich moukrène-beurre et remettez les intestins de ce monsieur à leur place ! Comment ça, ça rentre pas ? Bon, appelez l'arkiâtre, on le monte au bloc. »

Où l'on arrête de mâchonner le sandwich pour opérer

Dernières paroles de Plaërn de Verte-Colline, arkiâtre au service de la Matrice.

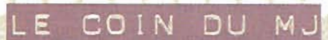
« Le temps est venu où je dois laisser la mort me prendre. Mes yeux vont se fermer sur la Grande Nuit et emporter à jamais le souvenir de mon Errance. Bercé par ses ultimes pulsations, j'ordonnerai à mon cœur de s'arrêter. Puis j'écouterai les derniers sursauts de vie s'échapper de mon corps. Car tels sont les ordres : je dois mettre fin à mes jours. Mais avant cela, ma bouche se doit de témoigner... Mon nom est Plaërn de Verte-Colline, arkiâtre et serviteur dévoué de la Matrice. Comme chaque membre de notre ordre, je fus enlevé à ma naissance et enfermé dans une forteresse secrète pour suivre le long apprentissage qui fit de moi un arkiâtre : une sorte de guérisseur itinérant aux extraordinaires pouvoirs. Durant mes vingt-cinq premières années, je suivis les enseignements de l'ordre sans jamais voir le jour et dans l'adoration de notre déesse : la Matrice. J'appris la fascination pour les rouages complexes de la chair et les secrets du sang. Les cruelles épreuves destinées à nous endurcir eurent raison de presque tous mes camarades, et au bout du compte nous ne fûmes qu'une dizaine à être intronisés arkiâtre. Mais les pouvoirs que nous avions acquis étaient à la hauteur du sacrifice : nul poison ne pouvait avoir raison de nous, nul organisme n'avait de secret pour nous et la nécromancie s'ouvrait à nous. Ce fut alors le temps de l'Errance : le jour où l'arkiâtre doit quitter la forteresse vêtu de ses longues robes pourpres et de son masque de cuir, pour n'y revenir qu'à l'appel de la Matrice et y mourir... Tel est notre chemin : parcourir sans cesse les routes pour apporter soulagement



et guérison. Pour cela, la Matrice, lors de courtes séances de méditation, nous accorde de nombreux dons : « sculpter » la chair comme une glaise meuble et en extirper à main nue les maux qui la pervertissent, ou greffer un membre perdu ; modifier à volonté notre morphologie ; commander à notre organisme ou à celui d'autres créatures pour provoquer ou stopper un saignement, simuler une mort ou arrêter le cœur d'un ennemi par notre seule volonté ; et enfin nous possédons une connaissance parfaite des poisons, des maladies et de leurs contraires...

Mais là ne s'arrête pas notre art. Car nous sommes aussi rompus à de nombreuses techniques de combat au corps à corps. Ainsi, paradoxalement, sommes-nous de parfaits assassins. D'ailleurs, certains d'entre nous ont rejoint les rangs des puissances malignes et ne répandent sur leur route que mort et souffrances... Oui, les voies de la Matrice sont impénétrables ! Car notre déesse, dont le symbole sacré (une madone d'ivoire crucifiée) ne nous quitte jamais, est capricieuse : elle donne la vie aussi bien qu'elle la retire, poursuivant son étrange destin dont nous ne sommes que les acteurs... Et, à présent, le temps est venu pour moi. Elle me l'ordonne, de faire cesser les battements de mon cœur... »

« Gwarter, mais qu'est-ce que vous faites ? Mais c'est répugnant... Vous n'allez tout de même pas manger ça !
— Groumph... Pas du tout... Groumph... Ch'est pour le bleché, un petit onguent de ma tante Rik Zara... Groumph...



Les arkiâtres pour AD&D2

La classe des arkiâtres peut être rapprochée d'un ordre chevalier, c'est-à-dire à la fois guerrier et religieux, à mi-chemin entre ninjas, clercs et voleurs. Ils possèdent des aptitudes naturelles au combat ainsi qu'un accès limité à la magie des prêtres. De plus, ils bénéficient des mêmes bonus que les voleurs lors d'une attaque sournoise. Seuls les elfes, demi-elfes et humains peuvent résister aux épreuves de l'apprentissage. Les arkiâtres possèdent un bonus de +1 par tranche de 3 niv. (max +4 à partir de niv. 12) à tous les jets de sauvegarde contre les poisons et les maladies, ainsi que des pouvoirs permanents évoluant avec l'expérience : Niv. 1 : Intervention à main nue (comparable à Soin des blessures légères, 1 x jour) ; Niv. 2 : Modification morphologique (comparable à Changement d'apparence, 1 x jour) ; Niv. 4 : Mort simulée (comparable au sort du même nom, 1 x jour) ; Niv. 6 : Arrêter/Provoquer une hémorragie (comparable à Soin/Provoquer des blessures graves, 1 x jour) ; Niv. 8 : Ralentissement/Arrêt cardiaque (comparable au sort inverse de Rappel à la vie, 1 x semaine) ; Niv. 12 : Greffes d'organes (comparable à Régénération, 1 x semaine).

Sphères autorisées : Nécromantique, Soins, Protection, Combat, Générale, Divination.

La progression en sort des arkiâtres est décalée de deux niveaux par rapport à celle des prêtres : pas de sort aux niv. 1 et 2, sorts d'un arkiâtre de niv. 3 = sorts d'un prêtre de niv. 1, etc.

— QUOI! Gwarter, allez me jeter cette horreur et posez ce maudit sandwich une bonne fois pour toute... »

Où l'on redécouvre les bonnes vieilles recettes

Propos tirés de la conférence « Le triomphe des sociétés primitives » par le Pr H. Jones à l'université Miskatonic :

« [...] et c'est dans l'observation et l'étude approfondie des sociétés primitives que nous trouverons les solutions à nos problèmes d'Occidentaux. En matière de thérapeutique par exemple, il faut laisser de côté notre scepticisme scientifique si nous voulons percer les secrets de ces médecines alternatives. En effet, d'Afrique en Amazonie, nous trouvons, à travers un éventail de peuples hétéroclites, toute une tradition médicale empreinte de superstitions, mais néanmoins efficace. Les preuves ne manquent pas : décoctions végétales aux vertus multiples (endurance physique, résistance au sommeil, au froid), inhalations à action psychogène (induction d'hallucinations, modifications du comportement, altérations de la conscience), ou onguents curatifs (accélération de la cicatrisation, immunisation aux insectes venimeux). A cela, il faut ajouter le rôle majeur des croyances religieuses et des cérémoniaux destinés à augmenter l'impact de ces différents produits.

Un des exemples les plus frappants de ces propos est le chamanisme qui n'est qu'une méthode et non une religion à proprement parler. Le chamanisme se retrouve dans de nombreuses cultures qui n'ont en apparence pas de point commun (vaudou, rites africains, religions hindoues...) et est considéré comme la plus ancienne forme de magie. Magie, un mot qui fait sourire nos esprits cartésiens. Et pourtant, que dire de ces nombreux témoignages qui rapportent les exploits des chamans : diagnostic rapide et sûr par simple imposition des mains, guérisons par préparations secrètes ou rituels, induction de coma... Sans parler d'autres domaines comme l'invocation des animaux ou les transformations corporelles.



Alors superstitions, mythes ou puissances encore inaccessibles à la science? Un jour peut-être aurons-nous la réponse. Mais en attendant, soyez attentifs car vous avez beaucoup à apprendre de ces sociétés. Et ne croyez pas qu'il faille voyager à l'autre bout du globe pour rencontrer leurs représentants : nombreux sont ceux qui se dissimulent dans nos campagnes ou l'anonymat de nos grandes villes... »

« Voilà, c'est fini. Gwarter! Amenez-moi la radio de contrôle...
— Tenez, Docteur Millenton.
— Alors, voyons... MAIS QU'EST-CE QUE??? GWARTER!!!
— Oui, Docteur.
— Félicitations, Gwarter! Vous venez de réussir la première greffe de sandwich moukrène-beurre chez un être humain! »

Christophe Debien et Patrick Bousquet
illustration : Thierry Ségur

LE COIN DU MJ

Ethnomédecine et chamanisme pour L'appel de Cthulhu

L'utilisation de l'ethnomédecine dans L'appel de Cthulhu permet d'introduire un brin d'exotisme magique dans vos parties, surtout dans un contexte décalé : présence d'un chaman au cœur de New York, enquête sur des cas d'envoûtements à Paris. Vous pouvez, de plus, lier tous ces éléments au Mythe. Les exemples donnés dans le texte ne sont là qu'à titre d'inspiration. En revanche, voici les éléments pour gérer les pouvoirs magiques des chamans :

— Diagnostiquer un mal. Le chaman impose les mains sur le malade pendant 1d6 minutes et en tire des visions symboliques, d'autant plus claires qu'il est expérimenté. Ex : « Un serpent dans tes veines s'enroule sur tes jambes et cherche ton cœur » (empoisonnement par venin avec paralysie et menace d'infarctus). 20 % de réussite par point de Magie dépensé (2 pts = 40 %, 3 pts = 60 %...).

— Soigner un mal selon la tradition chamanique, c'est « retirer ce qu'il y a en trop ou ajouter ce qui manque ». Ex : « Je vais nouer le serpent et le chasser par ton flanc droit » (stopper le poison et l'éliminer par le foie). Il faut 1d6 heures pour soigner une plaie superficielle, un empoisonnement ; 2d6 jours pour une blessure grave, une maladie psychique. 10 % de réussite par point de Magie.

— Induction d'un coma permet de plonger le patient dans un état de sommeil très profond avec anesthésie quasi totale et amnésie de l'épisode. 10 % de réussite par point de Magie.

— Invoquer les esprits animaux sert à favoriser la réalisation d'une action précise. En terme de jeu, l'action effectuée par le chaman, ou la personne choisie, reçoit un bonus de 15 % sur son jet de dé. Un chaman ne connaît que 5 ou 6 Esprits, rattachés chacun à un effet : le Serpent aide à soigner une maladie, l'Aigle à viser une cible lointaine, etc. 60 % de réussite coûte 1 point de Magie. +/- 10 à 40 % en fonction des relations avec l'Esprit.

— Se transformer en animal permet d'assumer la forme et les capacités de la bête choisie pendant 1d6 heures. Il faut ensuite se reposer pendant une période de temps équivalent. Un chaman ne connaît qu'un seul type de transformation. D'après certaines légendes, ce pouvoir existerait aussi sous une forme dégénérée produisant des hommes-bêtes (hommes-jaguars...). 1 point de Magie/heure, 2 points de SAN/heure.

ÉCRIVEZ DANS CASUS BELLI !

Rejoignez les reporters de l'Encyclopédie !

Dans un numéro sur trois environ, vous disposez de 2000 caractères (ce nombre comprend les signes de ponctuation et les blancs entre les mots) pour décrire des créatures, objets, etc., compatibles avec le thème que nous vous proposons. Le style d'écriture importe peu : c'est l'idée qui doit être originale. Les meilleurs auteurs sont publiés, ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et gagnent un abonnement de six mois à Casus Belli.

● **G&M 104** : Spécial musique. Affûtez vos accords et sortez vos guitares ! Des nouveaux bardes croisés au détour d'un donjon, à la complainte chromée du rocker solo de Shadowrun, démontrez-nous que la musique peut adoucir les meurtres : instruments aux pouvoirs étranges, sortilèges musicaux, rapeurs de la cantina et autres fantaisies harmoniques pour tous jeux de rôle.

Attention, vos envois doivent nous parvenir avant le 10 février 1997. Écrire à Casus Belli, Gwô & Millord, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Simulacres mis à l'index !

Après presque dix ans de bons et loyaux services, ainsi qu'un bon nombre d'incarnations, nous avons décidé de ne plus faire le suivi de *Simulacres* dans *Casus Belli*. Nous préférons nous accorder un temps de réflexion et vous présenter avant l'été un nouveau jeu de rôle complet, qui sera accessible aussi bien aux débutants qu'aux grands joueurs, afin de faire partager notre passion au plus grand nombre. *Simulacres* essayait d'être à la fois simple et générique, mais avec les ajouts de règles, il devenait parfois compliqué et spécifique. Un grand écart qui n'est pas toujours facile à réaliser. Pour tous ceux qui n'ont pas pu nous suivre depuis octobre 89 (et avant), voici un index de toutes les parutions « officielles(2) » de *Simulacres*.

Les diverses éditions et versions de Simulacres

L'édition un de *Simulacres* est parue en juillet 87 à compte d'auteur. Elle consistait en un petit livret format A5, et n'est plus disponible. Les éditions deux et trois ont été diffusées confidentiellement lors de conventions de jeu.
Une version simplifiée de *Simulacres* a été publiée comme livret cadeau à la série *Alef-Thau* de Arno et Jodorowsky (Humanoïdes Associés) sous le titre *La fleur de l'Asiamar*.
Le HS n° 1 de *Casus Belli* (octobre 89) correspond à la version quatre des règles.
Les divers suppléments publiés chez Descartes Éditeur ou les règles publiées dans *Casus Belli* formaient les éditions cinq et six des règles.
Le HS n° 10 de *Casus Belli* constitue la dernière édition en date des règles de *Simulacres* et intègre tous les changements précédents. C'est la version sept du jeu. Les diverses règles publiées par la suite dans *Casus Belli* constitueraient, si l'on tient à une numérotation, à une version huit des règles.

Les univers complets

Cyber Age. Jouer dans le monde cyberpunk de 2080. Une première édition (épuisée) a été publiée chez Descartes Éditeur. La seconde édition (CB HS 16) contient des règles révisées et trois courts scénarios au lieu d'un long scénario de campagne (par Jean-Pierre Pécau et Pierre Rosenthal).
Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales. Où comment jouer dans un XIX[e] siècle proche des romans de Jules Vernes, sans intervention du fantastique (par Tristan Lhomme). Publié par Descartes Éditeur.
Capitaine Vaudou. Pirates et magie vaudoue aux Caraïbes à la fin du XVII[e] siècle (par Jean-Pierre Pécau et Pierre Rosenthal). Publié par Descartes Éditeur.
SangDragon. Les bases du médiéval-fantastique classique, avec un univers de jeu et un scénario plus spécifiques (par Marc Deladerrière et Pierre Rosenthal). HS 11 de *Casus Belli*. Une carte en couleur de l'archipel de Malienda, l'univers de *SangDragon*, a été publiée en poster dans *Casus Belli* n° 66 (LPC 4).
Dans CB 73 (LPC 10) et dans le HS 10, on trouve une page pour expliquer comment des auteurs amateurs peuvent publier à leur compte des univers *Simulacres*.

Les mini univers

CB 55. Le monde d'Aquablue (la BD), plus un scénario.
CB 58. Le monde du Cristal majeur (la BD), plus un scénario.
CB 58. Les Celtes, plus un scénario compatible *Premières Légendes*.
CB 59. Les Vikings, plus un scénario.
CB 60. Un petit coin de galaxie.
CB 62. Les Aztèques.
CB 63. Le monde d'Akira (le dessin animé), plus un scénario.
CB 64. Les conquistadores. Utilisable pour tout jeu, mais donnant un complément d'information pour jouer avec la civilisation aztèque.
CB 96-97. La région imaginaire d'Artab et les villes de Rhadjabân et de Djarabân sont décrites à la fois pour *AD&D* et *Simulacres*.

Scénarios

CB 54. *Dans la grisaille et le sang* (futur sombre/cyberpunk).
CB 57. *Concours d'entrée* (pour *Simulacres* fantastique).
CB 60. *Au nom de père* (pour *Simulacres* space opera).
CB 61. *Futur Rok* (pour INS/MV Vikings et *Simulacres* v.1).
CB 62. *La Mangeuse d'ordures* (Aztèques).
CB 64. *Le Miroir fumant* (pour *Capitaine Vaudou*).
CB 65 (LPC 3). *Junk Food Jump*, une mini aventure pour *Cyber Age*.
CB 72 (LPC 4). *La tour de tous les dangers*. Mini scénario d'initiation multigenre.
CB 80 (LPC 14). *Les cavernes de Rikeirg*, mini aventure médiévale-fantastique.
CB 90 (LPC 19). Trois inspi scénarios pour *Cyber Age*.
CB 91. *Traque sur Apogée*, un scénario *Cyber Age*.
Descartes Éditeur. Ceux des profondeurs est un scénario 32 p. pour *Simulacres* et *L'appel de Cthulhu*.
HS 6. *Roanoke*, pour *Capitaine Vaudou*.
HS 12. *Destination Boudha*, pour *Simulacres* contemporain.
HS 15. *Lune rouge à Narsivriya*, pour *Simulacres* space opera.

Notes et légende

LPC : Le Petit Capharnaüm.
(1) Ces règles ont été republiées et intégrées dans le HS 10.
(2). Désolés de ne pouvoir citer tous les fanéditeurs qui ont soutenu *Simulacres* ! Que ce soit Bernard et Jean, le *Vol d'Icare* et les autres, nous pensons également à eux.

Règles & Aides de jeu

CB 62. Règles de campagne[1].
CB 63 (LPC 1). Règles de campagne pour la 1[re] édition de *Cyber Age*. Maintenant intégrées à notre HS 16.
CB 63 (LPC 2). Règles sur les super-héros[1]. Règles sur les inventions d'engins bizarres pour *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales*.
CB 67 (LPC 5). Feuille de personnage de campagne[1].
CB 68 (LPC 6). Conseils pour jouer un personnage expérimenté.
CB 69 (LPC 7). La magie noire. Concept repris dans le HS 11.
CB 70 (LPC 8). Le malaise, douleurs variées[1].
CB 71. Profession : Meneur de jeu et chef d'orchestre. Où comment être un bon meneur de jeu à *Simulacres*.
CB 74 (LPC 11). Règles sur les talents[1].
CB 75. Profession : Maître d'équipage. Pour tout jeu de rôle, mais particulièrement utile pour *Capitaine Vaudou* (ou *Guildes*).
CB 75 (LPC 12). Le guide intergalactique du barbarisme scientifique. Ou comment inventer des noms biscornus pour les inventions les plus bizarres.
CB 77 (LPC 13). Nouvelles règles en attendant la nouvelle édition[1].
CB 82 (LPC 15). Les animaux de monte (cheval, loup géant et dragon).
CB 84 (LPC 16). Lamies, totems et fantômes. Des nouvelles de l'au-delà pour hanter vos personnages.
CB 86 (LPC 17). Nuisances et Nature. Entre magie et religion, les pouvoirs du Bien, du Mal et de la Nature.
CB 88 (LPC 18). L'origine des personnages pour un monde médiéval-fantastique.
CB 90 (LPC 19). Des composants pour les sortilèges. Gérer la maîtrise d'arme et la parade.
CB 92 (LPC 20). Adapter les scénarios médiévaux-fantastiques à *Simulacres*.
CB 94 (LPC 21). L'ordre des Chevaliers d'Airain. Un ordre de chevalerie religieuse et magique, pour jouer dans le monde de Rhadjabân (CB 96).
CB 95 (LPC 22). Annabella Grubert, cyber psychiatre.
CB 96 (LPC 23). Adapter les scénarios de space opera à *Simulacres*.
CB 96. Accessoire : une nouvelle feuille de personnage (*Simulacres* v.8 ?) et une feuille récapitulative des tests les plus courants.
CB 97 (LPC 24). La voie du guerrier. Règle pour combattants, attaques multiples dans la même passe d'armes.
CB 98 (LPC 25). Ils sont parmi nous, ou comment jouer les personnages inhumains du médiéval-fantastique.
CB 99 (LPC 26). Les wangas de la marine. Des objets magiques pour *Capitaine Vaudou*.
HS 14. Bestiaire fantastique (pour *SangDragon*). Toutes les autres aides de jeu de ce hors-série sont prévues pour *AD&D*, *Warhammer* et *Simulacres*.
HS 17. Toutes les aides de jeu de ce hors-série sont prévues pour *AD&D*, *Warhammer* et *Simulacres*.

500 MILLIERS de rôlistes*

Cette rubrique est ouverte à tous ceux qui travaillent, à quelque niveau que ce soit, à réhabiliter l'image du jeu de rôle. Le lieutenant de gendarmerie Jean-Hughes Matelly agit dans ce sens, puisque son texte présenté ici est une version raccourcie d'un article proposé pour la très officielle *Revue de la gendarmerie*, ce qui explique sa forme et son vocabulaire assez inhabituels dans les pages de *Casus Belli*. Prêtez-y attention, car il s'agit d'un vrai travail d'enquêteur, quasi scientifique, une base de réflexion solide, où vous trouverez de la matière pour argumenter face aux détracteurs de notre hobby.

* Comme un seul homme

Pour le grand public, les jeux de rôle pourraient se réduire aux activités de jeunes gens dépravés se réunissant au sein de sectes, pour accomplir, des nuits durant, des rites sataniques. Les médias s'empressent en effet à l'occasion du moindre fait divers en rapport proche ou lointain avec le jeu de rôle, de mettre en accusation cette forme de loisir[1].

Ainsi associé, à tort ou à raison, à des suicides[2], des agressions[3] ou des profanations[4], on peut finalement s'interroger sur le potentiel criminogène du jeu de rôle, encore faut-il préciser son domaine. Il s'agit ici du jeu de rôle jeu de société, et non pas, sous le terme de psychodrame, moyen d'investigation psychanalytique[5] ou de thérapie relationnelle[6], ni enfin outil pédagogique[7].

Or, il faut bien constater qu'au-delà de son exploitation médiatique, le jeu de rôle n'a qu'une faible intensité criminogène, à l'instar de bien d'autres loisirs modernes, au premier rang desquels se place l'audiovisuel.

En effet, s'il est particulièrement décrié par les médias, probablement parce qu'il reste largement méconnu, le jeu de rôle, sous l'angle de la criminologie, peut être analysé comme facteur criminogène mais aussi comme facteur de résistance au crime.

Un loisir attaqué parce que méconnu ?

Les attaques de la presse combinent faits divers et études de fond. Ainsi dans un article sur Carpentras, *l'Express*[8] n'hésite pas à présenter une vision partisane : « Ils [les jeux de rôle] s'inspirent de satanisme, de légendes médiévales, mais aussi d'un fatras idéologique où s'entremêlent croix celtiques et délires nasillons. Bref, un culte de l'horreur – susceptible de déraper à tout moment [...] »
Sur le fond, l'émission *Bas les masques*[9] a donné une image néfaste du jeu de rôle, en ne présentant que des cas extrêmes. Cependant la presse donne aussi, rarement, la parole à des spécialistes qui portent un regard plus objectif sur ce loisir.

Enfin, les interventions de joueurs desservent parfois l'image du jeu. En effet, soit par le biais du montage ou de la répartition des temps de parole, l'émission reste orientée, soit la passion des intervenants eux-mêmes se retourne contre eux. Ainsi un joueur[10] déclare au sujet de sa participation à une émission de télévision[11] : « Contraint par le format de son émission, le journaliste ne prit jamais le temps d'approfondir le sujet abordé, probablement parce qu'il n'y connaissait rien lui-même. »

Peu ou mal expliqué, le jeu de rôle reste finalement inconnu.

Lorsque par exemple la presse, à propos de l'affaire de Carpentras[12], parle du « jeu de la sorcière » ou du « scénario de la sorcière »,

MIDI - LIBRE

L'enquête devrait aboutir bientôt

Tous les indices convergent vers la piste locale: des jeunes gens en mal de sensations fortes. Une jeune fille qui voulait parler l'aurait payé...

Sinistre profanation

L'enquête sur la profanation du cimetière

Jeu de rôle ou rituel satanique : la police n'exclut aucune piste

Jeu de rôle & CRIME

aucune recherche n'est faite sur l'existence d'un tel jeu. Il s'avère finalement inconnu des spécialistes des jeux de rôle.

Autre facteur de confusion, le jeu de rôle est souvent amalgamé avec les « livres dont vous êtes le héros » ou les jeux vidéos. Enfin, pour les téléspectateurs notamment, les reportages sur le sujet font penser que le jeu de rôle se limite à une activité d'extérieur, lors des grandeur-natures.

Comment, dès lors, vu le déficit d'information, donner crédit aux accusations portées par la presse, selon lesquelles le jeu de rôle conduirait au crime ?

Ou un véritable facteur criminogène ?

Prise au sens général[13], la criminologie étudie le phénomène du crime, la personne du criminel et les causes de l'infraction. La question est ici de savoir si la pratique du jeu de rôle est l'une des causes du crime, ou plutôt du développement d'une personnalité criminelle.

Parmi les facteurs exogènes de criminalité, le jeu de rôle se situerait au sein des facteurs culturels et intellectuels du milieu choisi[14]. Il aurait un caractère prédisposant (facteur de développement de la personnalité) et non pas déclenchant.

L'univers du jeu de rôle peut se concevoir comme celui d'un film ou d'un roman. Plus la fiction est morbide, violente, plus on peut estimer qu'elle influe dans ce sens sur la personnalité du spectateur ou du lecteur. L'influence criminogène de la communication de masse (presse, cinéma, télévision) est cependant discutée. Si des psychanalystes invoquent son intérêt comme exutoire de l'agressivité (rôle cathartique), la tendance dominante reconnaît un rôle criminogène, qui peut être défini comme « des stimuli criminogènes supplémentaires qui jouent le rôle de catalyseurs auprès de certains sujets fragiles et notamment des mineurs »[15]. Sur ce plan, le jeu de rôle paraît plus influent que le roman ou l'audiovisuel, dans la mesure où le joueur est actif dans « l'univers » du jeu (mais son aspect cathartique est alors également plus marqué).

La pratique du jeu de rôle, du moins de ceux présentant des univers violents, provoque donc, au même titre, et dans la même mesure, que la télévision, des stimuli criminogènes. Elle peut par ailleurs avoir un effet aggravant sur des troubles psychiatriques déjà présents (facteur endogène).

C'est ici le principe même du jeu de rôle qui est en cause : le fait d'interpréter un personnage de fiction dans un monde imaginaire.

A propos de l'auteur

Rapport avec le sujet : Lieutenant Jean-Hugues Matelly, adjoint au commandant de la section de recherches de la gendarmerie à Nîmes, unité qui a exploré la piste des jeux de rôle dans le cadre des affaires de Carpentras, et plus particulièrement du décès d'une jeune fille, attribué, d'après un témoin, aux mêmes joueurs de jeu de rôle qui, selon lui, avaient profané le cimetière juif.

Vie professionnelle : Major de la 99e promotion des officiers de la gendarmerie nationale. En poste à Nîmes depuis le 01/08/95.

Niveau universitaire : Maîtrise de droit public.

Loisirs : Rôliste depuis 1981.

Le jeu de rôle semble effectivement dangereux pour des personnes déjà sujettes à des psychoses chroniques[16]. Parmi celles-ci, la schizophrénie, caractérisée par la perte de contact avec le monde extérieur, et la paranoïa, s'exprimant dans un sentiment de persécution associé à une hypertrophie du moi, trouvent un terrain de développement dans le jeu de rôle. Ces formes de psychoses peuvent mener principalement à des actions criminelles contre les personnes ou des actes auto-agressifs.

Quant à l'éventualité de la responsabilité du jeu de rôle dans l'apparition pure et simple de troubles mentaux, elle est inexistante, dans la simple mesure où les quelques centaines de milliers de joueurs recensés en France ne développent évidemment pas de psychoses.

Mais, pour être exhaustif, il faut aussi envisager les facteurs de résistance, sortes « d'antidotes du crime »[17] qui s'opposent aux facteurs criminogènes, et tenter d'évaluer les apports du jeu de rôle dans ce domaine.

▷

Ou au contraire un facteur de résistance au crime ?

En effet, la pratique du jeu de rôle combat d'autres facteurs criminogènes, bien identifiés sur des bases notamment statistiques, ainsi du faible degré d'instruction, de l'oisiveté, de l'égocentrisme, du présentisme[18] et de la labilité[19].

Or le jeu de rôle, en tant que loisir, nécessite un degré d'instruction relativement élevé et favorise à des degrés divers lectures et recherches documentaires, tout en occupant les temps de loisirs dans un cadre collectif.

En effet, la pratique régulière d'un jeu de rôle suppose un effort personnel d'apprentissage des règles et de lecture d'accessoires de jeu. Ceux-ci peuvent représenter en moyenne pour chaque jeu près de 150 pages, et dépasser le millier en plusieurs volumes, pour les jeux les plus développés. Les publications d'abord essentiellement anglo-saxonnes ont motivé de nombreux joueurs à améliorer leur niveau en anglais.
Enfin, les joueurs lisent souvent des romans sur le même thème, ou se documentent sur des questions historiques ou techniques en rapport avec le jeu.

Par ailleurs, l'ennui, l'oisiveté, les loisirs passifs, sont dénoncés comme criminogènes. Le jeu de rôle propose quant à lui un loisir actif, à des joueurs qui forment un groupe animé par un même objectif. Il allie donc activité, sociabilité et esprit d'équipe.

En outre, le principe du jeu de rôle, et ses « univers », font échec au présentisme et peuvent favoriser les rapports à la norme et à la morale[20].

D'évidence, un amateur de jeu de rôle a besoin d'une imagination développée et de capacités de projection, dans le passé, le futur, ou l'abstrait, certaines. Il est donc l'opposé du présentiste, incapable de se projeter dans l'avenir, à la recherche du plaisir immédiat, obtenu par le moyen le plus rapide : l'acte criminel, sans se soucier des normes ou de la morale.

Les jeux de rôle quant à eux, présentent certes, pour certains, des « univers » où normes et morale sont affaiblies ou ont disparu.
Tous par contre incluent une norme fondamentale, la règle du jeu, qu'il faut bien respecter. Beaucoup, enfin, prennent appui sur un contexte manichéen, dans un « univers » où des normes existent et au sein duquel les joueurs sont invités à interpréter des personnages s'opposant au mal. Ainsi jouera-t-on un chevalier du roi Arthur à *Pendragon* ou un détective déjouant les plans d'êtres surnaturels à *L'appel de Cthulhu*.

La pratique du jeu de rôle est donc intrinsèquement un facteur de résistance à la criminalité, croissant, de plus, en fonction du degré normatif et moral de « l'univers » du jeu.

Présentisme : incapacité à se projeter dans l'avenir conduisant à privilégier le plaisir immédiat aux risques éventuels ou futurs.

Labilité : défaut de volonté de s'opposer à ses pulsions accompagné d'une non-inhibition par la menace de la sanction.

Conclusion

Loin du caractère néfaste que lui prêtent les médias, et de sa propension à servir de bouc émissaire, comme dans l'affaire du cimetière de Carpentras[21], le jeu de rôle apparaît finalement bien peu criminogène. Schématiquement, on peut admettre que pour un adolescent type son potentiel criminogène est compensé par le développement de facteurs de résistance, pour lui faire atteindre, au plus, le degré criminogène des fictions audiovisuelles.

Il n'y a donc pas lieu de condamner le jeu de rôle dans son ensemble, mais plutôt de prévenir sa pratique par des personnes présentant des troubles psychiques qui nécessiteraient le suivi médical d'un psychiatre. Quant à un contrôle sur les thèmes des jeux de rôle, il apparaît à contre-courant de l'évolution libérale de la société civile.

Une simple information objective sur le contenu des jeux de rôle semble finalement la meilleure politique envisageable.

Lieutenant Jean-Hugues Matelly

NOTES

1 - *Des distractions dangereuses* : « Paris-Match » 09/05/96, à propos des affaires de Carpentras.
- *Des amateurs de drogue et de jeux de rôle qui auraient dérapé...* : « Le Monde » 11/11/95, sur Carpentras.

2 *L'étudiant des Mines retrouvé pendu* : « Le Parisien » 02/11/95, sur le suicide d'un jeune homme.

3 *Sébastien, 16 ans, agresseur pour de vrai* : « Le Figaro » 10/05/95, sur l'agression d'un professeur.

4 *La piste d'un jeu de rôles est toujours soumise à vérification* : « Le Monde » 08/11/95, sur Carpentras.

5 P. DELAROCHE *Le psychodrame psychanalytique individuel*, Bibliothèque scientifique Payot, 1996.

6 D. MARCELLI et A. BRACONNIER, *Adolescence et psychopathologie*, Masson, 1995, p. 256, 518, 524.

7 J. E. EITINGTON, *Utiliser les techniques actives en formation*, Éd. d'organisation, 1990.

8 « L'Express » 04/05/95, *Les trois mystères de Carpentras*.

9 Émission « Bas les masques », *Attention jeux dangereux*, 11/10/95, France 2.

10 Article dans « Casus Belli » n° 91, février 1996, p. 108.

11 Émission « A tout savoir », 13/12/95, Cinquième.

12 - « Le Monde » 08/11/95, *La piste d'un « jeu de rôles » est toujours soumise à vérification*.
- « Le Figaro Magazine » 30/03/96, *Elle parle ! Et c'est le témoin n° 1 de l'affaire de Carpentras....*

13 Sur la diversité des définitions de la criminologie : R. GASSIN, *Criminologie* 3e éd., Dalloz, 1994, p. 3.

14 On distingue parmi les facteurs exogènes, ou du milieu : le milieu inéluctable, occasionnel, choisi et subi ; E. DE GREEF, *Introduction à la criminologie*, PUF, 1948.

15 J. PINATEL, *Traité de criminologie*, Dalloz, 1975, p. 140 - 141.

16 Pour une étude détaillée : T. LEMPERIERE & A. FELINE, *Psychiatrie de l'adulte*, Masson, 1995.

17 J. LARGUIER, *Criminologie et science pénitentiaire*, 7e éd., Dalloz, 1994, p. 27.

18 Sur le présentisme des délinquants : M. CUSSON, *Délinquants, pourquoi ?*, Armand Colin, 1981.

19 J. LARGUIER, *Criminologie et science pénitentiaire*, Op. cit., p. 46.

20 Sur l'absence de norme : P. BESNARD, *L'anomie, ses usages et ses fonctions dans la discipline sociologique depuis Durkheim*, PUF, 1987.

21 *Carpentras : le coup de théâtre* : « Le Figaro » 01/08/96, sur l'interpellation de skinheads, sans rapport avec les jeux de rôle, mis en cause depuis l'été 1995.



Aux quatre coins des cartes

Édito

Toute la presse en parle!
Finalement, le phénomène cartes à jouer semble s'installer quelque peu, en tout cas se stabiliser. Il n'y a qu'à voir la presse spécialisée qui s'est créée à la suite de cette demande. Aux États-Unis, les magazines *Inquest*, *Scrye* et *The Duelist* tiennent le haut du pavé. Le cœur des deux premiers magazines reste toutefois les listes de cartes et les cotes de prix. Si *Inquest* semble plus intéressant dans ses articles et ses thématiques, c'est la cote *Scrye* qui parait avoir la faveur du lectorat américain, peut-être justement à cause de son côté un peu rébarbatif. En France, le magazine *Lotus Noir* continue son bonhomme de chemin, alternant numéros généralistes et hors-série de listes. Un petit nouveau, *Alkhémia*, vient lui chatouiller les pieds, mais devra sans doute améliorer son côté un peu « amateur ». Nous-mêmes, à *Casus Belli*, nous sommes souvent interrogés sur la place à consacrer à ce nouveau type de jeu. Vous ne verrez pas les cartes « envahir » nos pages, mais nous ne nous interdirons pas, suivant l'actualité et l'intérêt, de consacrer de deux à six pages supplémentaires de critiques et d'aides de jeu aux cartes, en dehors de ces deux pages d'actualités. De même, nous envisageons de vous proposer bientôt un hors-série de référence sur les cartes à jouer et à collectionner (avec les cloches de Pâques). En attendant, si vous avez acheté ce numéro dans une boutique de jeu, ou si vous l'avez reçu en tant qu'abonné, allez jeter un coup d'œil au centre du magazine; et écrivez-nous pour nous dire si le supplément gratuit que vous y avez trouvé vous plaît!

Ludiquement vôtre, Pierre Rosenthal

Actualités

Decipher

● **Hoth**, la première extension sur le deuxième film de la trilogie de *La guerre des Étoiles* est disponible (pour *Star Wars* bien sûr). Elle ajoute de nouvelles règles permettant de protéger des sites sous des boucliers énergétiques. Un jeu qui va en s'améliorant doucement au fil des extensions. **Dagobah** (pour les Jedi) et **Bespin** suivront au premier semestre 97. Signalons que le numéro 18 du magazine *Scrye* contient un « Jedi Pack », c'est-à-dire un ensemble de 11 cartes courantes destinées à faciliter les parties des débutants. On y trouve des versions « allégées » de Leia Organa, Han Solo, Tarkin et Motti.

Five Rings Publishing

● **Anvil of Despair**, pour *Legends of the Five Rings*, est arrivée. C'est une extension autonome qui vous permet de jouer deux nouveaux clans (ou plutôt armées dans ce cas présent): Yogo Junzo's Army et Toturi's Army. Disponible en paquets de base et pochettes-recharges, en anglais.

ICE

● L'édition française de **Middle Earth: The Wizards** (**Le Seigneur des Anneaux: Les Sorciers**) est disponible. Des cartes promotionnelles sont insérées dans les derniers numéros des magazines *Dragon* français, *Lotus Noir* et *Backstab*. Des tournois nationaux et internationaux vont être organisés, chaque pays prenant un nom des Terres du Milieu, nous avons donc: Fangorn pour la France, Fondcombe pour l'Espagne, La Comté pour l'Angleterre, Dol Amroth pour la Belgique, Minas Tirith pour l'Allemagne et la Lórien pour les États-Unis.
● Avec la boîte *Multiverse* de *Magic*, on était à la limite du vol (rapport prix/matériel), avec les *Middle-Earth CCG Maps* on a allégrement franchi la frontière. Pour 120 F, vous aurez deux fois presque la même carte en couleur (en deux tailles différentes) et une couverture en carton pour mettre sur votre classeur de cartes.



Mayfair Games

● Le jeu **Sim City** semble avoir trouvé une formule qui plaît aux États-Unis, c'est-à-dire abandonner le côté « à collectionner » pour se consacrer à l'aspect « jeu de société ». Il n'y aura donc plus de pochettes-recharges pour le jeu *Sim City* (les derniers paquets seront quasiment bradés), par contre, on trouvera des boîtes de jeu complètes, avec un jeu différent et fixe par ville décrite: Chicago, New York, Atlanta et Washington DC.

TSR

● **Spellfire**. Le *Reference Guide* contient les règles révisées de la 4e édition du jeu, ce qui n'est pas mal pour les aficionados du jeu, mais aussi toutes les images des cartes de la 3e édition, des séries *Artifacts*, *Powers*, *Underdark*, *Runes & Ruins* et *Birthright*; la 4e édition et *Draconomicon* n'ayant droit qu'à une liste. Signalons enfin que Spellfire est un jeu où il n'y a pas de liste restrictive pour construire ses paquets de tournoi, puisque chaque carte surpuissante voit arriver une anti-carte dans l'extension suivante, qui elle-même...

TÉLÉGRAMMES

Et voilà quelques nouvelles éparses pour 1997. — *Dreamlands*, la première extension autonome pour *Mythos* est prévue pour mi-janvier. Chaosium veut aussi, pour 97, publier un jeu de cartes *Doom* et un jeu de cartes *Elric*! Vu les retards légendaires de cette maison d'édition, mieux vaut attendre — Il semblerait que Last Unicorn n'ait pas seulement signé pour un jeu de cartes *Dune* mais aussi pour un jeu de rôle. Comme *Project Demiurge*, leur extension pour *Heresy*, est repoussée *sine die*, on peut s'interroger; surtout qu'ils travailleraient aussi sur le jeu de rôle *Dark Age*. — Justement, la suite de *Dark Age: Feudal Lords*, qui s'appelle *The Brood*, est repoussée quelque peu. — Les créateurs de *Legends of the Five Rings* travailleraient sur un jeu de cartes *Deadlands*. — *Dark Eden* est en projet chez Target Games, histoire de jouer dans le même monde que *Doomtrooper*, mais à l'échelle des armées plutôt qu'à celle des héros. — *Song of Roland* est une extension pour *Quest for the Grail*, mais il paraîtrait que l'éditeur est en procès avec son imprimeur. — Lu dans le fanzine *Dé Mans* (voir rubrique Zines): la vente du papier pour les cartes de *Magic* (et autres jeux de cartes imprimés chez Carta Mundi) fait travailler environ 870 personnes dans le sud de la Sarthe, maintient les lignes SNCF, etc.

Aide de jeu X-Files

La vérité est fixée

Si vous jouez contre un adversaire qui n'a acheté qu'un paquet de base, il y a de fortes chances qu'il n'ait comme X-File que l'une de celles de ses cartes fixées. En étudiant ses agents, vous aurez donc dès le début de partie, une chance sur deux de connaître déjà son secret. Comme ce n'est pas beau de tricher, une fois que vous aurez étalé votre science, jouez en choisissant un X-File dans la liste récapitulative et non plus en mettant une carte de côté. Voici donc les listes des agents et des X-Files des cinq ensembles de cartes fixés dans les paquets de base.
● Ensemble 1. Agents: Reggie Purdue, Albert Hosteen, Janus, Alex Krycek. X-File: John Barnett, Augustus Cole.
● Ensemble 2. Agents: Brian Tillman, Nancy Spiller, Jack

Édition dite à bords restreints.

Willis, Dana Scully. X-File : B.J. Morrow, Warren James Dupré.
● Ensemble 3. Agents : Tom Colton, Scott, Belvins, Jerry Lamana, Walter Skinner. X-File : Lucas Henry, The Host.
● Ensemble 4. Agents : Moe Bocks, Fox Mulder, Karen Kosseff, Lucy Kazdin. X-File : Donnie Pfaster, Duan Barry.
● Ensemble 5. Agents : Weiss, Phoebe Green, Rich, Charles Burk. X-File : Michael Holvey, Central Operating System.
Il n'a pas de X-File affiliée Alien dans les ensembles fixés.

Spécial Magic : L'Assemblée

Opération d'échange

Dans la première fournée de *Mirage* (la dernière extension autonome de *Magic*), la carte Plaine inondée manquait alors que la carte Veine de cristal était deux fois plus fréquente que prévu. Vous pouvez maintenant échanger vos Veines de cristal en envoyant une enveloppe timbrée à votre adresse (il n'y a pas de limites de nombre, mais restez raisonnables) à : Wizards of the Coast France, Échange Plaine inondée, BP 103, 94222 Charenton Cedex.



=



Paquet cadeau

Le **Coffret de jeu** contient les deux paquets de cartes fixées de la version pour débutants, les deux livrets d'initiation, un livret de règles, un sachet de jetons de points de vie, deux paquets *Terres Natales*. Dommage que le dessin de couverture donne si peu envie d'offrir cette boîte !

Des faux, des faux

Lu dans le magazine *The Duelist* : des faussaires canadiens, avec des fonds estoniens, ont imprimé plus de 40 000 fausses cartes de *Magic*. Évidemment, les cartes copiées étaient des Mox, Black Lotus, Shivan Dragon, etc. Le principal responsable a été condamné à 36 mois de prison. Ce qui fait un « forfait » de 39 minutes par carte. Dis monsieur, je peux aller derrière les barreaux pour 39 minutes et avoir un Black Lotus ?

Les divers types de tournois

Rappelons qu'il existe grosso modo quatre types de tournois. Le type I comprend toutes les cartes de *Magic* parues depuis le début, avec des listes de cartes restreintes et interdites. Le type II comprend les cartes de l'édition de base actuelle, plus la dernière extension autonome, plus les deux dernières « petites » extensions en date. En janvier, cela veut dire : 4ᵉ édition, *Chronicles* (supplément à la 4ᵉ édition), *Mirage*, *Alliances* et *Terres Natales*. En février, *Terres Natales* disparaîtra au profit de *Visions*, et en avril la 4ᵉ édition (et *Chronicles*) s'effaceront devant la 5ᵉ édition. Le type III concerne les différents tournois dits en paquets scellés (on construit son jeu avec des cartes fournies sur place). Et enfin, le type 1.5 (entre le I et II) devrait commencer à avoir les faveurs de plus en plus de joueurs puisqu'il permet de jouer n'importe quelle carte (par exemple *Ère Glaciaire* ou Legends) à l'exception des cartes anciennes les plus puissantes (comme les Mox ou le Black Lotus).





Des infos sur la 5ᵉ édition

D'après *The Duelist* et la DCI, on peut déjà avoir quelques informations sur la 5ᵉ édition de *Magic*, à paraître en mars. Tout d'abord, toutes les cartes restreintes ou interdites en tournois seront supprimées (bye bye Balance et autres Contribution foncière). Ensuite, ce sera le tour des cartes les plus déséquilibrées au point de vue coût/puissance, on donne l'exemple du Retour au pays ; aux joueurs de faire leurs spéculations sur ce qu'est une carte déséquilibrée. De nombreuses cartes de *Fallen Empire*, *Terres Natales*, *Chronicles* et *Ère Glaciaire* seront introduites, on passe d'ailleurs de 360 cartes à plus de 400 cartes pour la collection. Ici l'exemple du Déterminisme selon Zur a été donné pour les cartes destinées à rejoindre le rang des cartes « de base ». Rappelons enfin que quand la 5ᵉ édition sera parue, aucune des cartes rares des extensions nommées ci-dessus et non incluse dans cette édition ne devrait plus être réimprimée par la suite !

Le nouveau type II

Annoncées quatre fois par an, les restrictions du type II ont été cette fois-ci très importantes puisqu'il n'y a plus de cartes restreintes à un seul exemplaire. Une carte est maintenant permise jusqu'à quatre exemplaires, ou totalement interdite. L'objectif est, avec la 5ᵉ édition, de ne plus avoir aucune carte interdite ou restreinte. La liste actuelle est divisée en cartes interdites à cause de leur puissance, et toutes les cartes de mise (les tournois se jouant sans mise).
— Cartes trop « puissantes » : Balance, Étau de supplice (Black Vise), Transfert (Channel), Tour d'ivoire (Ivory Tower), Contribution foncière (Land Tax), Convulsion cérébrale (Mind Twist), Mine des morts-terrains (Strip Mine).
— Cartes de mise : Tablette de Bronze (Bronze Tablet), Jeweled Bird, Renouveau (Rebirth), Éfrit de la tempête (Tempest Efreet), Fielleux timèriens (Timmerian Fiends).





\+



La combinaison du mois dernier

Balance (4ᵉ édition, rare)
\+ **Orbe zuranienne**
(*Ère Glaciaire*, inhabituelle).
Voilà une combinaison à laquelle vous n'avez doublement plus droit dans les tournois officiels de type II. Elle est « classique » et redoutable, et nous vous la donnons juste pour ceux qui n'auraient pas eu à la subir. Comment procéder : jouez la Balance quand vous n'avez pas de créature en jeu, engagez vos terrains pour remplir votre réserve, sacrifiez vos terrains à l'Orbe pour gagner des points de vie. Votre adversaire doit alors se débarrasser de tous ses terrains et toutes ses créatures. Avec le mana restant en réserve, invoquez une grosse créature que vous avez en main. Votre adversaire n'a plus que peu de temps à vivre…

Double page présentée par Pierre Rosenthal



Warhammer le jeu des batailles fantastiques

Le poids du matos, le choc du pas gratos

Depuis plus d'une dizaine d'années, Games Workshop peaufine son jeu de figurines fantastiques vedette. *Warhammer* tient désormais du classique, et la dernière version qui vient de paraître est certainement la plus belle éditée à ce jour. Parés pour le voyage de découverte ?

Contient du lourd

Comme pour tous les produits Games Workshop, la boîte est tellement pleine qu'une fois tous les ingrédients sortis, on a du mal à croire qu'ils tenaient tous dedans. On y trouve deux épais livrets de règles, plusieurs aides de jeu, un petit guide d'introduction au système de jeu, des figurines et des conseils de peinture, des décors et des éléments en carton. Les décors proposés sont trois bâtiments : une tour carrée de fort belle facture (avec un escalier extérieur), une maison assez semblable à celle de l'édition précédente, et un immonde cabanon, à mi-chemin entre des chiottes pour fond de jardin et un abri pour tondeuse à gazon (qu'est-ce que ça vient faire sur une table de *Warhammer* ?).
Les figurines sont en nombre : pas moins de 88, dont 12 cavaliers. Les archers (32 Hommes-Lézards et 24 Humains) sont relativement classiques, les saurus (guerriers hommes-lézards) assez impressionnants, et les chevaliers bretonniens carrément superbes, parmi les plus beaux qu'il m'ait été donné de voir.
Toutefois, le principal intérêt de *Warhammer* ne réside pas dans l'abondance de son matériel, mais bien dans ses règles. Eh bien, parlons-en des règles ! Elles sont regroupées dans deux livrets : *Règles* contient le système de jeu et *Batailles* la présentation du background, des scénarios et quelques autres petites idées en vrac. On sentait bien déjà, avec la dernière version de *Space Hulk*, que plus jamais le noir et blanc n'aurait droit de cité chez GW. Cette fois-ci, c'est la totalité des 264 pages de règles qui sont en couleur. Chacune comporte en moyenne deux photos montrant des figurines. Cela donne un peu l'impression de feuilleter un catalogue (mais quel catalogue !). Les exemples en deviennent plus vivants, on rentre directement dans le sujet, sans avoir l'impression de lire de rébarbatives règles de jeu. Les dessins sont caricaturaux et humoristiques, ce qui est bienvenu au milieu des photos et de leurs légendes souvent trop sérieuses. C'est sans aucun doute le jeu avec figurines le mieux présenté à ce jour, écrasant le pourtant très beau et en couleur *Fantasy Warlord* de chez je ne sais plus qui d'ailleurs.

Un jeu en phases

Le système de jeu de *Warhammer* nouvelle version est très similaire à celui de la précédente, les différences n'étant repérables que par les fanatiques (mais elles sont la plupart du temps judicieuses). Petit rappel pour ceux qui ne connaîtraient pas.
La séquence de jeu ne permet aucune simultanéité (du genre contre-charge, tir défensif, etc.), ce qui rend l'ensemble moins réaliste, mais aussi plus facile à saisir. Les phases sont à réaliser dans un ordre strict :

1) Début du tour. C'est à ce moment que l'on gère les problèmes psychologiques des différentes unités. Les lâches fuient, les orques s'engueulent, etc.
2) Mouvement. Le joueur dont c'est le tour peut faire mouvement avec toutes ses unités. Il doit déclarer ses charges avant de lancer ses troupes dans la bataille, et certaines unités se déplacent avant les autres, de façon aléatoire (gobelins fanatiques, squigs sauteurs, etc.). Les unités en fuite peuvent être ralliées.
3) Tir. Les unités du joueur dont c'est le tour peuvent faire feu avec toutes leurs armes à distance (arcs, arbalètes, arquebuses, mais aussi balistes, canons et catapultes).
4) Corps à corps. Tous les combattants au contact (pas seulement ceux du joueur dont c'est le tour) se foutent sur la gueule dans un ordre défini par certains facteurs tactiques et leur initiative. Lorsque la poussière retombe, les perdants testent leur moral et prennent la fuite s'ils estiment que la partie est perdue.
5) Magie. Les deux joueurs peuvent lancer des sorts avec leurs personnages qui en ont la capacité (en commençant par le joueur dont c'est le tour).
Comme vous pouvez le constater, rien de bien spécial, les tours des deux joueurs alternant jusqu'à la fin de la partie (généralement après 5 tours chacun).

Rafales de dés

Le combat est le cœur des règles et certainement la procédure qui demande le plus grand nombre de jets de dés (environ 50 pour un round de combat d'une unité !). Elle est décomposée de façon simple et logique, et un débutant n'aura aucun mal à comprendre ce qui se passe (ce qui n'est pas toujours le cas lorsqu'un seul jet prend en compte à la fois le toucher, les dommages et la résistance innée de l'adversaire).
Dans un premier temps, le combattant jette autant de dés qu'il a d'attaques (une seule dans le cas d'un tir à distance). Il doit réussir un jet qui dépend de ses capacités de com-

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le look des règles ; les quelques modifications apportées au système ; les règles de campagne et d'expérience.

On regrette

LE PRIX ; le retour à des armées de petite taille (non, j'ai rien contre les Nains !).

bat, de celles de son adversaire (au contact) et de divers modificateurs (à distance). Les dés qui touchent sont relancés pour savoir s'ils blessent. Le jet à réussir dépend alors de la force de l'attaquant (au contact) et/ou du type d'arme qu'il utilise (au contact ou à distance), ainsi que de l'endurance de la cible (mais pas de son armure). Les dés qui représentent des blessures sont ensuite passés au propriétaire des figurines touchées.
Il tente alors, pour finir, de se protéger des blessures en réussissant une dernière série des jets de dés, représentant les chances de sauvegarde dues à l'armure de la cible.
A lire, le principe est simple, mais la quantité des troupes et la diversité des armements rend la pratique un tout petit peu plus compliquée (c'est le moins que l'on puisse dire...).

Guerre psychologique ?

La notion de psychologie (ou de moral si vous préférez) est une variable propre aux jeux avec figurines. Vous êtes en effet censé tenir le rôle d'un général qui n'a qu'un contrôle limité sur son armée. Il peut donner des ordres à ses troupes, mais elles y répondront selon leur profil psychologique. Les lâches fuiront, les courageux deviendront impétueux et iront chercher leurs adversaires jusqu'au bout du champ de bataille, etc. Le général devra faire avec et tenter de maîtriser tout ce beau monde.

Le club des Douze

Le monde de Warhammer appartenait jusqu'à présent à dix races ou peuples : les Humains de l'Empire ; les Elfes, Hauts, Noirs ou Sylvains ; les Nains et leurs cousins du Chaos, les Orques & Gobelins, le Chaos, les morts-vivants, les Skavens. La famille s'agrandit et accueille désormais les Humains de Bretonnie et les Hommes-Lézards. Tous ces camps sont décrits de façon très didactique, associant de courts textes à de superbes dessins et à de non moins superbes photos et cartes en couleur. Vient ensuite la description plutôt technique des créatures qui ne sont affiliées à aucun parti en particulier (ogres mercenaires, dragons de tous types, monstres divers, etc.). Cette partie des règles est magnifique, mais je regrette que les informations techniques fournies ne permettent même pas de constituer un petit contingent d'alliés (genre 500 points) ; il faudra pour cela acheter le supplément d'armée correspondant (*Warhammer Armées*)...

Plaisir de fanatiques

Les règles de cette version sont plus claires que les précédentes et corrigent des défauts que certains joueurs utilisaient pour biaiser le système et vaincre de façon anormale. Les changements ne sont cependant pas majeurs, juste assez intéressants pour être appliqués tout naturellement. Les plus importants concernent les bonus de rang, les règles de défi et la simulation des créatures volantes (les fanatiques apprécieront).
C'est dans le livret *Batailles* que l'on trouve le plus de nouveautés. D'abord, sont proposées neuf façons de concevoir le champ de bataille, chacune ayant des conditions de bataille différentes. Il est agréable de penser que *Warhammer* ne sera plus obligatoirement la rencontre de deux énormes masses de figurines qui se rentrent dedans avec entrain ; et cette diversité fait plaisir ! On trouve ensuite des règles de tournois qui, même si elles sont difficilement utilisables entre copains, permettent de limiter la trop grande puissance de certaines races et laissent une petite chance aux autres.
Il y a également un système de campagne, relativement survolé, mais qui jette les bases d'un principe très sympathique. Dommage d'ailleurs que cet aspect ne soit pas plus développé. Signalons cependant qu'il ressemble de loin à celui conçu pour *Necromunda*, et qu'il propose que chaque combat ait pour enjeu un terrain qui permet d'améliorer les caractéristiques de votre armée.
Pour finir, il y a des règles d'expérience pour les unités, les héros et les généraux (c'est-à-dire vous !). Les bonus accordés ne sont pas du tout grosbills et sont donc très facilement utilisables, sans pour autant qu'une armée qui commence à gagner se retrouve, petit à petit, impossible à battre. On est loin des équipes surpuissantes de *Blood Bowl*. Encore une fois, j'aurais apprécié que ces règles soient plus approfondies et développées, surtout pour un jeu à ce prix.



FICHE TECHNIQUE

« Warhammer - Le jeu des batailles fantastiques » est un jeu avec figurines édité en français par Games Workshop. *Nombre de joueurs* : 2 ou plus. *Matériel* : 88 figurines en plastique (Bretonniens : 12 chevaliers et 24 archers ; Hommes-Lézards : 32 skinks et 20 saurus), 2 livrets de règles (*Règles*, 112 pages ; *Batailles*, 152 pages) ; 3 bâtiments à monter ; un guide d'initiation aux règles ; diverses aides de jeu (réglette, gabarits, fiches, cartes d'objets magiques, guide de peinture...), des dés. *Prix* : environ 500 F.

La douloureuse

Justement, parlons d'argent. Il faut bien dire qu'avec Games Workshop, on est toujours obligé d'aborder le sujet à un moment ou à un autre. Ce jeu est cher (près de 500 F), et il ne permet pas de s'amuser bien longtemps (les figurines fournies sont juste suffisantes pour créer la base d'une armée). De plus, je le répète, la façon dont sont décrits les peuples de Warhammer ne permet plus de pouvoir jouer sans acquérir, en plus, le livret d'armée correspondant (environ 130 F), et constituer une armée revient ensuite tellement cher que l'on atteint rapidement des sommes hallucinantes (certains personnages héroïques à pied coûtent près de 70 F pièce, quand ce n'est pas 90). Reste deux solutions : faire un casse (parce que, pour 100 briques t'as plus grand-chose, mais ça suffit quand même pour se constituer une armée béton) ou suivre les conseils de GW : réduire la taille des armées ! Dans les versions précédentes, les concepteurs tablaient sur une armée moyenne de 3000 points (entre 60 et 100 figurines selon les camps) et proposaient facilement des conflits opposant des armées de 6000. Dans les nouvelles règles, on parle d'armées de 1000, 1500, 2000, voire 3000 points. Cela permet en effet de constituer des armées pour moins cher, mais le look sur la table et les possibilités tactiques sont amoindries. On aurait préféré un petit effort sur les prix...

Croc

Les rampants du marais

De tout temps, les chevaliers bretonniens ont eu des rêves de conquête. Pour eux, la mythique Lustrie représente le plus précieux des joyaux. Il arrive donc souvent qu'une poignée de nobles décident de prendre la mer pour aller planter une tête de pont sur la côte orientale de cet immense continent. Mais c'est compter sans les Hommes-Lézards du coin qui n'apprécient guère ce genre de tourisme...

Les forces en présence

● Le Seigneur des mers et ses hommes (660 points)

Les compagnons d'armes du Seigneur des mers (2 unités de 6 chevaliers)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Compagnons	4	4	3	4	3	1	3	1	7	2+
Destriers	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-

Coût : 234

Note : Les chevaliers sont équipés d'une épée, d'une lance de cavalerie (F+2 en cas de charge), d'une armure lourde, d'un bouclier, et d'un caparaçon pour leur destrier. Ils sont immunisés à la panique causée par des non-chevaliers.

Les gens du Seigneur des mers (4 unités de 6 archers)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
4	3	3	3	3	1	3	1	7	-

Coût : 48 (x4)

Note : Les archers sont équipés d'arcs longs (F3, portée de 30 ps).

● La horde rampante (460 points)

Les saurus affamés (2 unités de 10 reptiles)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
4	3	0	4	4	1	1	2	8	4+

Coût : 150 (x2)

Note : Les saurus sont équipés de boucliers. Leur sauvegarde d'armure ne peut jamais être inférieure à 6+. Pour tous les tests de commandement, jetez 3d6 et conservez les deux plus petits résultats.

Les skinks rusés (2 unités de 16 reptiles)

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
6	2	3	3	2	1	4	1	6	6+

Coût : 80 (x2)

Note : Les skinks sont équipés d'arcs courts (F3, 16ps de portée). Leur sauvegarde d'armure ne peut jamais être inférieure à 6+. Pour tous les tests de commandement, jetez 3d6 et conservez les deux plus petits résultats.

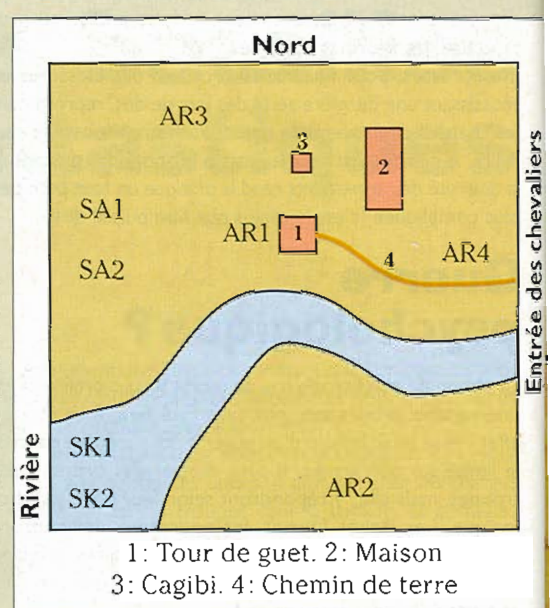
Les renforts (24 reptiles en tout)
Ils sont constitués d'une unité de 8 saurus (120 points) et d'une unité de 16 skinks (80 points), tous équipés comme ci-dessus. Ils entrent en jeu selon la procédure décrite ci-dessous.

Mise en place

Les 4 unités d'archers bretonniens doivent être placées comme indiqué sur le plan (emplacements AR1, AR2, AR3 et AR4). Les chevaliers entrent en cours de jeu, par le bord est de la carte, au niveau du chemin de terre. Au début de chaque tour Bretonnien, le général en chef jette 1d6. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre indiqué dans la table ci-dessous, une unité de chevaliers entre en jeu (elle peut se déplacer et/ou combattre normalement dès son arrivée). Dans tous les cas, une seule unité de chevaliers peut entrer à chaque tour.

Tour	Arrivée des chevaliers
1	4+
2	5+
3 et +	Automatique

Les unités saurus sont placées comme indiqué sur la carte, aux emplacements SA1 et SA2, tandis que les skinks sont placés en SK1 et SK2. Les deux unités de renforts ne peuvent entrer en jeu (par le bord ouest, dans la rivière pour les skinks et à 4ps de celle-ci pour les saurus) que si, au début d'un tour Homme-Lézard, les unités en jeu ont subi suffisamment de pertes pour constituer l'une ou l'autre des unités de renforts (c'est-à-dire 8 pertes pour les saurus et 16 pertes pour les skinks).



1 : Tour de guet. 2 : Maison
3 : Cagibi. 4 : Chemin de terre

Pour un joueur débutant : afin de rendre la tâche des Bretonniens plus simple, ajoutez aux archers qui défendent la tour une armure légère qui leur donne une sauvegarde de 6+.

Règles spéciales

Les rampants jouent en premier. Les skinks de ce scénario ne peuvent pas se déployer en tirailleurs. Assurez-vous que la rivière qui longe le camp bretonnien fait 4ps de large. Les skinks qui se déplacent dans l'eau n'ont aucun malus de déplacement et sont considérés en couvert léger pour les tirs à distance. Ils peuvent utiliser leurs arcs même s'ils sont dans l'eau.

Conditions de victoire

Le Saurus doit détruire l'unité d'archers bretonniens qui se trouvent dans la tour de guet. Cette unité peut sortir de la tour si elle le désire, mais dans ce cas, la simple invasion de la tour suffit pour que les Hommes-Lézards remportent la partie. Afin de représenter le côté désespéré de la situation, l'unité d'archers placée sur la tour est immunisée à la psychologie tant qu'elle s'y trouve.

Tactiques

Côté bretonnien

- Les archers doivent être rapidement placés dans les bâtiments ou, si cela n'est pas possible, le plus loin possible de l'eau. Ils ne doivent être utilisés en corps à corps qu'en dernière extrémité (et, si possible, contre les skinks).
- Les chevaliers doivent charger tout ce qui bouge, sans faire de détail, et rapidement éliminer les deux unités de saurus qui sont les seuls capables de prendre la tour d'assaut. Ils ne doivent pas se laisser charger, car ils perdraient alors leur bonus de charge. Ces unités sont les plus puissantes du jeu ; ce serait gâcher que de les lancer dans des combats qui les ralentiraient.

Côté homme-lézard

- Les saurus doivent utiliser au mieux la protection des couverts afin de réduire les pertes dues aux archers humains. Ils doivent les charger dès que possible ou, mieux encore, attaquer la tour si les chevaliers ne sont pas sur leurs talons.
- Les skinks doivent avancer dans l'eau tant qu'ils peuvent, tirant avec leurs arcs sur toute cible à portée, et n'en sortir que pour tirer sur les archers défendant la tour. Ils ne doivent pas faire face aux chevaliers, car ils n'ont aucune chance de les battre au corps à corps (même si ce sont eux qui chargent). Le fait que les chevaliers soient retardés par la rivière doit permettre de les éviter un peu plus longtemps.

Croc



Ogre mage
Ral Partha

Paire d'elfes
Fenryll

Gobelin
Fenryll

Trois grands et un hobbit
Mithril (Prince August)

Tas de dretchs
Ral Partha

Une actualité débordante nous oblige à laisser une place inhabituelle aux photos. Ouvrez grand vos mirettes, les news reviennent pour le n° 102.

Fenryll

Après un superbe dragon, entouré d'elfes et de gobelins, l'an neuf nous apporte un nécromancien et deux familiers, et les premiers commandos space marines armés jusqu'aux dents. Une petite marque qui monte, qui monte...

Prince August

Miracle de Noël : les nouvelles Mithril sont disponibles. En toute subjectivité, c'est une série magnifique, avec des figurines aux poses inédites : garde devant son brasero, maréchal-ferrant à l'ouvrage... Un vrai régal !

Ral Partha

Esteban l'ogre-mage (Planescape) et les Dretchs raviront les joueurs d'AD&D. L'homérique combat de Persée contre le Kraken enchantera les amateurs de dioramas. Et tous les figurinistes craqueront pour les gobelins sur loups et leur chariot de guerre : Bob Olley signe ici son chef-d'œuvre !

OUPS !!!

Dans le n° 100, l'homme-lézard a été attribué par erreur à Fenryll. Nos lecteurs les plus perspicaces l'auront rendu à Citadel.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 3615 Casus, bal Triplezero.

Métalliques

Scène mythologique : Persée, après s'être payé la tête de Méduse se taperait bien quelques sushis de Kraken. Et la petite Andromède, une fois déchaînée, il se l'épouserait bien... (Ral Partha)



Châaaarge ! Le dernier arrivé s'appelle Jules César ! (Ral Partha)



Dragon sous l'orage, gare au carnage ! (Fenryll)



Scènes de la vie quotidienne vues par Prince August.



Textes : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Peintres : Thierry Crabouillet, Michel Dauvillier, David Faisant, Elie Fayad, Bruno de Grimouard, Orlando Guillen et Philippe Simon. Le dragon a été photographié sous l'orage par Patrick Gonzalez.



Age of Renaissance

Civilisation peut être fier de son petit frère

Vous avez siégé au Sénat romain dans *Res Publica*, triomphé de la barbarie dans *Civilisation*, fondé et détruit dix empires dans *History of the World*. Vivez maintenant mille ans d'histoire avec *Age of Renaissance*.

Un complexe d'Œdipe bien surmonté

Le dernier jeu stratégico-diplomatico-historique d'Avalon Hill (ouf!) vous place à la tête d'une puissance commerciale européenne. Venise, Gênes, Barcelone, Paris, Hambourg et Londres se livrent une lutte acharnée, économique mais aussi militaire et scientifique, du Moyen Âge jusqu'au siècle des Lumières. Ignorant le plus souvent les barrières religieuses et politiques, les marchands de cette période découvrent de nouvelles routes, terrestres et maritimes, ouvrant le reste du monde à l'Europe dans leur recherche frénétique de ressources et de profits.

Age of Renaissance (*AoR*) se présente comme la suite de *Civilisation*. Mais ce n'est pas la simple application des systèmes de cet excellent jeu à une nouvelle carte ou une nouvelle époque. Les vieux briscards retrouveront le souffle épique et les Avancées technologiques de *Civilisation*, mais pour le reste les auteurs ont tout transformé, dans le but de raccourcir les parties, d'enrichir l'aspect « gestion » du jeu et de respecter les principes historiques propres au Moyen Âge et à la Renaissance.

Lourde la boîte, légères les règles...

Comme toujours avec Avalon Hill, la boîte est pleine et bien garnie : le plateau et les pions sont lisibles et bien étudiés. Les aides de jeu sont une réussite : l'une est un cahier pour noter vos Avancées de civilisation et votre budget, l'autre un porte-pions avec un résumé des phases de jeu. Seul petit défaut, les cartes Histoire sont un peu fines et s'abîment vite.

Le vrai bijou, c'est la règle : concise (8 pages !), en couleurs, regorgeant d'exemples, elle permet de comprendre rapidement le jeu et ses subtilités. L'éditeur nous offre en plus un petit compte rendu de parties et des conseils tactiques. On regrettera l'absence de notes de l'auteur, mais ce livret est fort plaisant et donne envie de jouer tout de suite.

Un jeu de cartes sur plateau

AoR s'appuie sur des phases très précises pour faciliter le déroulement de la partie. A chacune de ces phases, tous les participants jouent dans un ordre déterminé au tour précédent : ils tirent une carte de la pile Histoire, achètent des Avancées religieuses, civiques, scientifiques ou commerciales, améliorent leur technologie navale, gèrent le mécontentement de leur peuple puis conquièrent de nouveaux marchés.

Les cartes Histoire sont au cœur du système. Il en existe trois types :

- Les Événements, à utiliser contre les autres joueurs (famine, peste, guerre civile, décret papal) ou en votre faveur (découverte de la poudre ou des étriers).
- Les Personnalités, de Charlemagne à Léonard de Vinci en passant par Marco Polo, permettent d'obtenir des réductions pour acquérir des Avancées de civilisation (ainsi Gutenberg octroie un bonus pour acheter l'Imprimerie).
- Les Marchandises. Il y a dans le jeu douze biens différents produits par les provinces que contrôlent les joueurs (du tissu à Bruges, des épices à Alexandrie, de l'or et des épices en Inde). Lorsqu'une carte Tissu est jouée, tous les joueurs possédant au moins une « province à Tissu » perçoivent de l'argent.

La somme reçue augmente avec le nombre de provinces produisant la marchandise en question. Dans notre exemple, si le joueur Vénitien domine Florence, Budapest, Venise et Tunis (toutes productrices de tissu), il gagne 125 $ lorsque la carte est jouée. Ce gain étant exponentiel, il apparaît bien vite que posséder plusieurs provinces donnant la même marchandise est plus profitable que de disposer de biens variés en faible quantité.

Si vous tirez une carte Métal, par exemple, et que vous ne contrôlez aucune province en fabriquant, elle ne vous sert à rien. Vos rivaux qui, eux, produisent du métal vont tenter de vous persuader de la jouer.

Les cartes Marchandise sont un élément important de la diplomatie, car à moins d'avoir une chance inouïe, vous tirerez rarement les cartes correspondant à vos ressources : il n'existe qu'une seule carte Ivoire, vous ne profiterez donc pas souvent des provinces qui exploitent cette richesse, à moins d'être bon négociateur...

Autre subtilité, garder ses cartes en main sans les jouer, c'est prendre le risque d'accroître la misère du peuple (quelle est la justification « historique » de cette règle ? Une hypothèse : les cartes représentent des possibilités, des personnalités marquantes, des événements et des découvertes. Ne pas les utiliser symbolise la volonté du gouvernement de réprimer les aspirations de sa population). Ainsi, à chaque tour, il faut payer une somme proportionnelle à la taille de votre main sinon le peuple gronde. Si vous n'en tenez pas compte et pour peu qu'une ou deux calamités s'abattent sur vos sujets, le seuil critique de misère est atteint, c'est le chaos et l'élimination ! Ce système élégant incite les joueurs à utiliser tôt ou tard leurs cartes, même si le moment n'est guère propice.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
Presque tout !

On regrette (un peu...)
Les cartes à jouer trop fragiles ; le côté historique, souvent sacrifié au ludique.

Le saviez-vous ?

Avalon Hill cherchait il y a quelques mois un repreneur. Des rumeurs funestes ont couru concernant le vénérable éditeur. Depuis, Avalon Hill a sorti de nombreux jeux dont l'excellent *Géronimo* et *AoR*. Les morts vous saluent bien !

Et les pions, dans tout ça ?

Les pions représentent non pas des unités militaires mais des marchands à votre solde. A chaque tour, vous poserez ces marchands sur de nouvelles provinces pour en conquérir les marchés. Plus la province est riche, plus son marché est important : Venise a une valeur de cinq, Tripoli ne vaut que deux. Pour contrôler une province, il faut être le seul à y posséder des pions, et autant que la valeur de la province. L'expansion se fait dans les provinces adjacentes à celles que vous contrôlez. La technologie navale permet d'atteindre des provinces plus lointaines. Si les galères ne font que longer les côtes, investir dans votre marine vous ouvrira bientôt la haute mer, accroissant ainsi vos possibilités.

Des commerciaux franchement agressifs

Les « VRP » de deux puissances peuvent cohabiter, tant que le nombre total des pions présents ne dépasse pas la valeur de la province. Si ce seuil est dépassé ou si vous tentez une expansion dans une province contrôlée par un adversaire, un conflit éclate. Pour être commercial, il n'en est pas moins féroce.

Trois dés de couleur différente sont jetés. Le résultat du premier dé est comparé au deuxième. S'il est supérieur, l'attaque peut réussir. Pour cela, le résultat du troisième dé doit être plus élevé que... votre place dans l'ordre de jeu. En d'autres termes, si vous jouez le premier, pas de problème (une chance sur deux tout d'abord, puis deux ou plus au troisième dé). Mais si vous jouez en cinquième position, cela devient très difficile (il faut un six !).

Bien sûr, de nombreuses cartes Événements et les Avancées de civilisation (Cathédrales ou Prosélytisme) viennent modifier les résultats des conflits.

Le jeu favorise la défense : il faut beaucoup de pions pour attaquer sans pouvoir être sûr du résultat, et si vous échouez dans votre offensive, vos « commerciaux » sont perdus (licenciés ?). En outre, l'ordre de jeu est une donnée vitale. Jouer en dernier vous interdit pratiquement toute attaque sur les autres joueurs. La détermination de cet ordre est donc un moment important de chaque tour.

Poker menteur

A la fin du tour, chaque joueur note secrètement la somme d'argent qu'il investit pour acquérir des pions (1 $ = 1 pion). La puissance qui a acheté le moins de marchands jouera la première dans toutes les phases de jeu du prochain tour. Les joueurs se classent ensuite par ordre croissant des pions acquis, jusqu'au dernier à jouer, celui qui a investi le plus dans son expansion.

Ainsi, si vous recrutez beaucoup de marchands, vous pourrez vous étendre considérablement, mais serez pénalisé en cas de conflit comme nous l'avons vu. Cette géniale subtilité oblige les joueurs à prévoir un plan d'action en tentant de deviner ce que les autres veulent faire. De plus, les puissances qui ont connu un début difficile et qui sont incapables d'acheter beaucoup de pions pourront regagner une partie de leur retard grâce à l'avantage au « combat » que leur procure leur place favorable dans l'ordre de jeu.

Cette partie de poker menteur recèle des richesses tactiques étonnantes, il n'y a aucune solution toute faite même si, au début, il est très intéressant d'investir énormément pour pouvoir contrôler un maximum de provinces non détenues par un joueur. Cette stratégie vous empêchera néanmoins de développer votre marine ou même d'acquérir des Avancées de civilisation, car vous n'aurez plus d'argent. En fin de partie, lorsque les conflits se feront plus âpres, il deviendra vital d'anticiper les investissements des autres puissances pour obtenir une place avantageuse dans l'ordre de jeu.

Si vous voulez gagner à *AoR*, maîtriser ce jeu dans le jeu est nécessaire, mais pas suffisant.



Un seul objectif : le progrès

Les Avancées de civilisation sont au cœur du système. Des Moulins à vent au Nationalisme, des Caravanes à l'Imprimerie, elles offrent des avantages sur la plupart des aspects du jeu. Certaines sont si puissantes (les Indulgences ou les Cathédrales) qu'elles sont l'équivalent d'une bombe atomique : quand un joueur acquiert l'une d'elles, toutes les autres puissances cherchent à l'acheter au tour suivant.

Mais attention ! Si la plupart des Avancées de civilisation vous permettent de réduire la misère du peuple, les Avancées religieuses accroissent son mécontentement (pensez à l'Inquisition, la Réforme, la Saint-Barthélémy).

Il faut souvent se montrer patient et économiser un peu pour acquérir les Avancées lorsqu'elles vous sont vraiment utiles (découvrir les Amériques si vous n'avez pas beaucoup de $ lors de la phase d'expansion pour les conquérir ne sert à rien).

Les joueurs de *Civilisation* retrouveront le système de réduction : les Avancées octroient des bonus pour en acquérir de nouvelles. Mais dans *AoR*, les Personnalités contribuent également à réduire le coût du progrès.

Planifier ses achats est très important, mais n'oubliez pas qu'il faut aussi résorber la misère, améliorer votre marine et recruter vos marchands ! L'aspect « gestion » est important, vous ne pouvez pas le négliger.

Et parmi les autres richesses d'*AoR* : le choix des puissances de départ qui se fait aux enchères, les pénuries ou les surplus de marchandises, les provinces satellites qui ne produisent pas mais sont un atout en cas de conflit, la peste noire, les invasions mongoles, et tout le reste !

Le jeu se termine lorsque les cartes Histoire sont épuisées ou quand un joueur acquiert sa vingt-sixième et dernière Avancée de civilisation. A ce moment, la puissance la plus riche et la plus évoluée est déclarée vainqueur.

FICHE TECHNIQUE

Jeu de stratégie/diplomatie en anglais édité par Avalon Hill. *Thème* : Les empires marchands de 750 à 1750. *Matériel* : Plateau représentant l'Europe, l'Afrique du Nord et le Proche Orient, livret de règles, deux cahiers d'aides de jeu, des billets type Monopoly, 64 cartes, 4 planches de pions, 3 dés. *Durée d'une partie* : de 3 à 8 heures selon l'option choisie. Une limite horaire peut être fixée. *Nombre de joueurs* : 3 à 6. *Prix* : environ 400 F.

Que dire de plus ?

Beau et sobre à la fois, *Age of Renaissance* est l'un de ces jeux étonnants qui allient simplicité, stratégie et diplomatie, et dont le seul défaut est d'être pour l'instant en anglais. Digne héritier des grands jeux d'Avalon Hill, il mérite indéniablement sa place dans la ludothèque d'un joueur averti. Il n'y restera pas très longtemps entre chaque partie !

François Doucet

Gag !

L'Avancée Nationalisme offre un bonus au combat à la puissance qui la possède, si le conflit a lieu dans sa zone de départ. Or la zone « nationale » de Paris va de Saint-Malo à Budapest, mais n'englobe pas Lyon ou Bordeaux. Équilibre du jeu ? sans doute. Mais il faut se retenir de rire quand même.

Para bellum

Édito

COQ-À-L'ÂNE

J'ai parlé le mois dernier de ma déception face au jeu de cartes *Tank Commander*. Je dois signaler cette fois que l'éditeur (Ulrich Blennemann, Moments in History) sait vivre : il m'a répondu aimablement, expliquant entre autres que l'esthétique du jeu était très appréciée aux États-Unis et qu'une extension Afrique du Nord était prévue pour mars 97, avec des règles remaniées. De plus, il m'a adressé un erratum assez complet et une liste des 164 cartes. Ces documents sont à la disposition des lecteurs de Casus, sur simple demande accompagnée d'une enveloppe timbrée. MiH a droit à une bonne note en communication ! Du coq à l'âne : Fayard a publié un gros bouquin consacré à l'histoire de l'aviation : *Le Rêve et la Puissance*. Beau titre, beau sujet. Vous n'y trouverez pas de récits de combats aériens, ni de biographies de pilotes, mais une réflexion sur les apports de l'avion à notre civilisation, dans la paix comme dans la guerre, qui font du XXᵉ siècle celui de l'aviation. Beaucoup de chiffres, une mine d'informations. Regrettons quelques erreurs, certes vénielles (le FW-190 chasseur de nuit...), mais qui m'ont attristé. De l'âne au coq : un mot sur le n° 39 de *Command*. Il contient la bagatelle de trois jeux. *Strike North* traite à la fois la campagne de Norvège historique en 1940, mais surtout d'une possible invasion de la Suède en 43, ou d'un débarquement allié en Norvège en 43. *Hoorrah* évoque un fantasme de Ty Bomba : une guerre mondiale en 1862. La France et la Grande-Bretagne se rallient aux Sudistes, qui ont gagné à Gettysburg, mais la Prusse attaque la France, l'Autriche attaque la Prusse, la Russie attaque l'Autriche... et l'Italie attaque le Vatican. Le jeu parle en réalité d'une hypothétique bataille de Pittsburgh (Grant contre Lee et des Anglais), mais un jeu stratégique multijoueur est sûrement en gestation. Qui veut jouer le Vatican ?

F.S.



World in Flames

Le monde entre vos mains !

World in Flames (WiF) est le plus ambitieux des jeux de simulation sur la Seconde Guerre mondiale. C'est aussi celui qui a eu le plus de succès. La preuve : ses rééditions et extensions successives, pour en arriver aujourd'hui aux éditions « finales » (?) dites « Classique » et « De Luxe ».

Voyez grand !

WiF s'efforce de couvrir l'ensemble des facteurs politiques, économiques et militaires mis en jeu à partir de 1939 et jusqu'à 1945/46. Pourtant, il reste jouable et passionnant. Et depuis une dizaine d'années, le jeu a eu le temps d'être étoffé, testé et corrigé au fil des éditions.

Votre mission est de mener l'un des principaux belligérants de l'époque à la victoire finale : les États-Unis, l'Allemagne, le Commonwealth, l'Union soviétique, le Japon et l'Italie. La Chine et la France (comme d'habitude, il est pratiquement impossible d'éviter à notre pays un sort funeste) sont jouées par les États-Unis et l'URSS. Cela évite des temps morts pour Roosevelt et Staline.

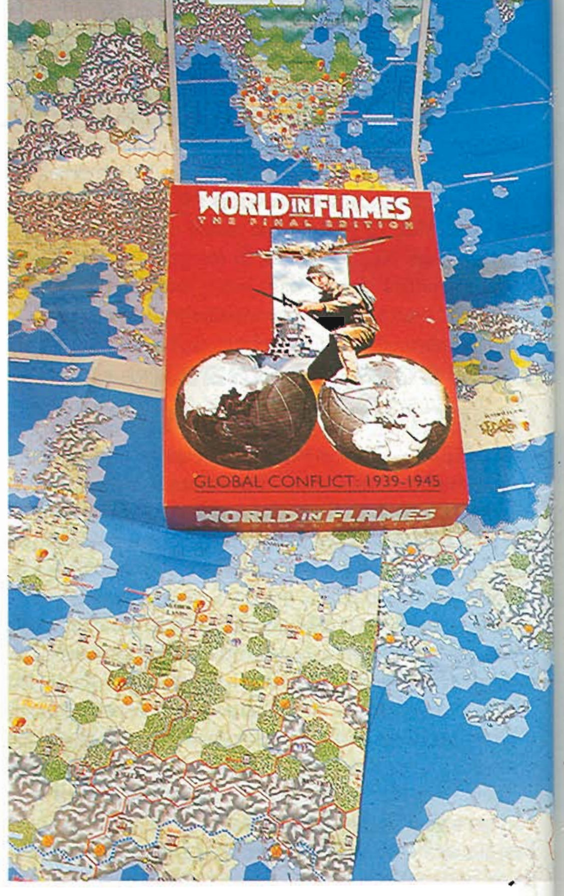
Quel que soit votre pays, la tâche est délicate. Tous ont des atouts et des faiblesses. Vous avez le choix entre une stratégie classique ou inédite : les seules limites à votre ambition sont les contraintes historiques (techniques, militaires, économiques et politiques). Si un pays désire adopter une tactique ou une stratégie possible à l'époque, avec son matériel, sans enfreindre les alliances de base, il peut le faire. Tous les types d'avions, de navires ou de blindés sont à votre disposition. Hitler peut tenter d'envahir l'Angleterre ou d'attaquer l'Espagne pour prendre Gibraltar et fermer la Méditerranée. Mais sachez que tout choix entraîne des sacrifices. Par ailleurs, certaines décisions sont un peu forcées par les règles, qui imposent de lourdes pénalités aux indisciplinés.

Il existe une autre limite, d'ordre physique... Une partie complète dure environ 50 heures !

Du beau matériel

WiF comprend une série d'extensions. Certaines sont incluses dans la sixième édition Classique, toutes le sont dans la version De Luxe (sauf *Days of Decision*, qui est en soi un jeu complet sur les années 33-39). Elles ne sont nullement nécessaires mais, une fois le jeu maîtrisé, il serait dommage de s'en priver.

Vous disposez toujours de deux cartes géantes : l'Europe et l'Asie/Pacifique. La carte européenne va de l'Irlande et du Portugal jusqu'à l'Oural. Elle inclut le nord de l'Afrique, la Turquie et une bonne partie de la Scandinavie. États-Unis, Canada et Islande sont simulés par des off-map boxes. Les hexagones font 80 km de diamètre. L'extension *Africa in Flames* offre la possibilité aux divisions SS de se promener au Soudan (mais c'est assez rare !).



La carte Asie/Pacifique représente le Pacifique ouest, le Japon, la Sibérie, la Chine, l'Australie et la partie orientale de l'Inde (vous avez tout le reste avec *Asia in Flames*). Les distances étant plus grandes, les hexagones font 160 km de diamètre. Les mers et zones océaniques sont représentées par des zones maritimes. C'est assez symbolique, mais la guerre navale est bien simulée.

Les pions de WiF sont de grande qualité. L'édition Classique en compte 1 500, la De Luxe 2 500. Pourtant, la jouabilité reste la même.

Les unités terrestres englobent l'ensemble des types d'unités, au niveau du corps d'armée (avec quelques divisions et brigades). Vous disposez d'unités d'infanterie (mécanisée ou non), de blindés, de parachutistes, de marines, d'artillerie, de chasseurs alpins... Des généraux célèbres sont à votre disposition. Tout comme pour les navires ou les avions, leurs qualités dépendent de leur nationalité et de l'année de leur construction.

Les pions d'aviation (*Planes in Flames*) sont particulièrement élégants. Les dessins, en couleurs, sont très fidèles bien que petits. Un pion représente entre 200 et 600 avions.

Les navires, point faible des premières éditions, ne sont plus en reste. Chaque grand bâtiment est maintenant représenté par un pion. Au verso figurent la date de son lancement

FICHE TECHNIQUE

- *World in Flames* est un wargame en anglais édité par Australian Design Group, au niveau grand-stratégique.
- L'abondance du matériel explique le prix : environ 800 F pour la version De Luxe, environ 400 F pour la Classique.

(historique ou hypothétique) et celle de sa destruction historique (que vous n'êtes pas obligé de respecter !).

Un système complexe mais bien rodé

Un tour de jeu représente 2 mois. Prélude : les phases de renforts, d'initiative et de météo. Le tour se divise ensuite en *impulses* (que l'on peut traduire par opération) en commençant par le vainqueur de la phase d'initiative. A chaque opération, l'un des deux camps est actif (l'Axe ou les Alliés). Chaque pays a le choix entre une opération terrestre, maritime, ou combinée, qu'il faut payer en points de ressource.
Une opération navale commence par des attaques aériennes sur les ports (voir Pearl Harbor 41... ou Tarente 40). Suivent les mouvements navals (avec possibilités d'interceptions). Enfin les combats, aéronavals ou au canon.
Une opération terrestre commence par des bombardements... aériens (ou d'artillerie). L'adversaire peut intercepter les bombardiers (d'où combats aériens). Suivent les mouvements puis les combats, avant lesquels on peut renforcer ses unités grâce à l'aviation, aux parachutistes, à l'artillerie et à l'action des généraux. Il existe deux types de combats : assaut et blitz, selon le terrain et le matériel. L'assaut est plus meurtrier, le blitz permet une meilleure avance après combat.
Une opération combinée associe les deux précédentes, avec diverses limitations, et permet des bombardements stratégiques.
Il est évident que l'Allemagne et l'Union soviétique préféreront les opérations terrestres, contrairement aux Britanniques et aux Japonais. Les *impulses* se succèdent, jusqu'à ce qu'elles soient interrompues par un jet de dé inférieur à une valeur dépendant du nombre d'*impulses* déjà jouées et de la météo. Si les États-Unis ne sont pas encore en guerre, on regarde alors s'ils s'en rapprochent, selon les événements du tour.
Enfin vient la phase économico-industrielle. Pour chaque pays, on vérifie si les usines ont reçu les ressources nécessaires. Les joueurs décident et payent la production du matériel de guerre. Cette phase est capitale : ainsi, le débarquement en Normandie exige au moins un an de préparation.

Un géant à succès

Le succès de *WiF* est dû à la fois à l'ampleur du sujet, aux variations qu'il permet par rapport à l'Histoire, à la qualité du matériel, aux règles hyperdétaillées, et au fait qu'il est particulièrement bien adapté au jeu par équipes. L'idéal est d'ailleurs de se lancer après s'être assuré de la participation de deux ou trois partenaires... et d'un local adéquat.

Maxime Choucroun

Conseil Casus : Beaucoup d'aficionados se sont déjà jetés sur l'édition « finale »... et n'ont peut-être plus l'usage de leur ancienne boîte. Si vous débutez, pourquoi ne pas leur proposer de la racheter, afin de vous initier à moindres frais ?

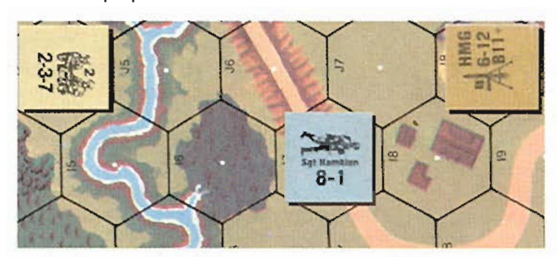


3 - Guerre de mouvement

C'est moins la puissance de feu que la mobilité qui fait le bon joueur d'*ASL*. S'en remettre au hasard des dés n'est pas le moyen le plus sûr de gagner. Au contraire, le mouvement, qui représente la majorité du temps de jeu dans une partie, ne dépend que du savoir-faire du joueur. Nous nous limiterons ici à décrire l'évolution de l'infanterie, laissant de côté véhicules et infanterie portée.

Prendre la pile, c'est risqué !

La limite d'empilement est de 3 squads + 4 leaders/héros par lieu (ou localisation), plus les marqueurs. Sachant qu'il peut y avoir jusqu'à quatre lieux dans un immeuble (cave, RdC, 3 étages), cela peut faire beaucoup de pions, à manipuler avec soin pour ne pas tout renverser ! Pire, ces limites peuvent être dépassées aux risques et périls du joueur : coût de mouvement dans l'hex. plus élevé, plus grande vulnérabilité (DRM -1 par squad en surplus), tirs moins efficaces (DRM+1 par squad en surplus). Ces inconvénients sont dissuasifs et les violations de limites d'empilement restent rares.
Le mouvement se fait en général unité par unité, un pion (ou un groupe de pions) à la fois. Pour bouger une unité, il faut avoir terminé le mouvement de l'unité précédente. Le mouvement par impulsion est utilisé marginalement, lors des charges banzaï des Japonais et des vagues humaines soviétiques (plusieurs unités réparties sur plusieurs hexagones adjacents bougent en même temps). C'est le seul type de mouvement qui autorise des unités (en dehors des berserks) à pénétrer pendant la phase de mouvement dans un hex. occupé par une unité adverse.



4 PM à pied, ça use...

Classiquement, chaque hex. représente un type de terrain avec un coût de mouvement distinct. Certains éléments extérieurs augmentent ce coût (la fumée rajoute 1 PM), si bien qu'à l'issue de certains déplacements, les unités sont exténuées (marqueur CX). Car le potentiel de mouvement de l'infanterie à pied reste limité le plus souvent à 4 PM (3 pour les conscrits). Les leaders/héros ont 6 PM (3 s'ils sont blessés). Un leader qui se déplace avec ses hommes peut leur donner un bonus de 2 PM (sauf berserk, banzaï ou « vague humaine »). Pour un mouvement sur route, un bonus de 1 PM est accordé. Enfin, on peut faire une marche forcée : +2 PM plus rapidement, mais c'est exténuant (CX).
Toutes les unités ont une capacité de points de portage (pp) dont le dépassement vient en déduction du potentiel de mouvement. Un squad qui transporte une mitrailleuse lourde non démontée n'a plus que 2 PM, alors qu'un bazooka, ne pesant que 1 pp, ne gêne pas le mouvement.
Bouger n'est pas sans danger puisque tout tir contre une unité en mouvement est plus efficace (DRM-1). Pour l'éviter, on peut faire un mouvement d'assaut en ne bougeant que d'un hex. Il est aussi possible de traverser une route d'un seul élan (dash), ce qui ne supprime pas la DRM mais divise par deux la puissance de feu de l'adversaire. Certains résultats de tir clouent au sol l'unité en mouvement. Enfin, quelques mouvements sont dits « hasardeux » et soumis à une DRM-2 : pousser un canon, déblayer une barricade, se déplacer dans les égouts, passer un cours d'eau à gué...
Le mouvement sert aussi à préparer un assaut sur les hex. adjacents : c'est le combat rapproché, sujet du prochain article.

Alexandre Rousse-Lacordaire

Le chouchou du mois

Le système d'ordres de The Gamers

La sortie prochaine de *GD'41* [1] chez The Gamers donne l'occasion de faire le point sur le système de règles très original utilisé par la série Tactical Combat, qui compte déjà des jeux tel que *GD'40* [2]. L'échelle de ce système tactique est de 120 mètres par hex. et 20 minutes par tour. Mais la grande particularité de la série est la représentation du commandement grâce à des feuilles d'opération (feuilles d'Op). Au lieu de donner des ordres avec des pions symboliques, la feuille d'Op permet de rédiger de façon réaliste ces ordres à chaque bataillon (ou compagnie détachée). Chaque feuille comporte une mini carte permettant de positionner les troupes et de tracer les mouvements ordonnés, plus des espaces pour rédiger les ordres de base et les ordres en cas d'échec, avec l'aide de quatre instructions types : Attaque, Défense hâtive, Défense préparée et mouvement. Lorsqu'une mission est réussie (prendre un village, soutenir une attaque, harceler l'ennemi...), le joueur rédige une nouvelle feuille d'Op. Une rédaction claire est nécessaire à la réussite de la mission... et au déroulement sans contestation de la partie, car cette règle exige un certain fair-play de la part des adversaires !
En dehors de ce principe, le reste des règles est assez classique. La séquence de jeu comprend phase de commandement, phase d'artillerie et d'aviation, phase de tir et phase de combat.
Deux (autres) originalités sont à signaler.
— Le tir différencie le tir en zone (sur tout un hex. : contre l'infanterie notamment) et le tir précis (sur une cible spécifique : blindés contre véhicules notamment).
— Le moral est géré au niveau de la compagnie. Sa chute peut provoquer une déroute ou une reddition de la compagnie touchée.
Or donc, Messieurs les généraux, à vos stylos !

F.S.

1) Un combat de la division Gross Deutschland en URSS.
2) La même, un an plus tôt, en France.

Double page proposée par Frank Stora

Universalis

A lire absolument

Les éditions du Serpent à Plumes ont la très bonne idée de rééditer, sous forme de coffret, une partie des grands reportages d'**Albert Londres**. Je vous ai déjà parlé de ce grand journaliste des années 20, qui vécut comme Rouletabille et connut une mort digne d'un Investigateur[1]. A côté de lui, Corto Maltese est un petit rigolo, et contrairement à lui, Londres a vraiment vécu ses aventures. Et il savait les faire partager ! Ce « flâneur salarié » était un maître des descriptions colorées, pouvait brosser le portrait d'un PNJ (pardon, d'un interviewé !) en quelques mots percutants, et excellait à rendre l'atmosphère des coins les plus perdus. Bref, c'était avant tout un très grand conteur, aux pieds duquel nous pouvons tous prendre des leçons...

Les petits bouquins de ce coffret sont tous passionnants à des degrés divers. De Marseille à Montevideo, en passant par Tombouctou et Aden, on voit du pays ! Et on croise du monde, de l'administrateur colonial rongé par les fièvres au roi d'Arabie, en passant par un truand baptisé Victor le Victorieux, un patron de cargo taré, des pêcheurs de perles aveugles... C'est un vrai rêve pour Gardien des Arcanes désireux de quitter Arkham.

Vaut le détour

Tiens, je m'avise que je ne vous ai encore jamais parlé de la collection Terres d'aventure, chez Actes Sud. Comme son nom l'indique, c'est une mine de récits passionnants. En voici deux :

● **Transsibérie, le mythe sauvage**, de Nicolas Vanier, est le récit d'une balade de quelques milliers de kilomètres, d'Irkoutsk à l'océan Arctique. Blizzard, températures flirtant avec les -60° C, indigènes coopératifs mais profondément différents des explorateurs, fleuves géants traversés à gué... c'est d'autant plus fascinant que l'aventure se déroule de nos jours, au milieu de nos peu folichonnes années 90. Cela pourrait être un défaut pour les MJ orientés « histoire », mais au fond, ce n'est pas très grave. Il suffit de supprimer quelques anachronismes et de rendre l'équipement des voyageurs moins efficace. Pour le reste, la neige, la glace et les ours blancs ne changent pas beaucoup. Si, au lieu du désir d'accomplir un exploit sportif, vous mettez au bout de la route un Grand Ancien peu coopératif ou une base extraterrestre, vous avez un scénario presque tout prêt.

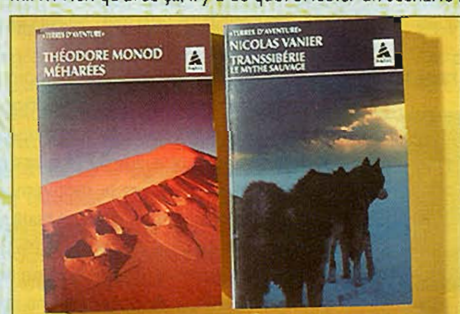
● Et tiens, rien que par goût du contraste, faisons un saut de quelques milliers de kilomètres et de plusieurs dizaines de degrés (en latitude et en température !). **Méharées**, de Théodore Monod, est une merveilleuse balade dans le Sahara des années 30 (mais là non plus, rien n'a changé pendant des siècles et des siècles). On y trouve, entre autres, une foule de mots touaregs, arabes et français pour désigner les diverses variétés de désert (sableux, rocheux, salé, en plateau, etc.), ses plantes, sa faune et ses habitants. C'est aussi un excellent manuel de survie si jamais des PJ se retrouvent au milieu d'un nulle part où la température dépasse régulièrement les 50° C à l'ombre, où il y a une oasis tous les deux jours de chameau, et où les seuls animaux sont venimeux...

Pour les curieux

Pour continuer dans la présentation des collections, je ne dirai jamais assez de bien de Découvertes Gallimard. Elle est parfaite pour se faire une culture sur des sujets plus ou moins pointus, qui peuvent ensuite resservir d'un bout à l'autre des univers que nous fréquentons. Trois exemples :

● Civilisation perdue, gigantesques pyramides à degrés, dieux cruels, masques de jade, jungle envahissante, peuples aux noms mystérieux et évocateurs... il y a dans **Les cités perdues des Mayas** tous les ingrédients d'une foule de scénarios d'aventure contemporaine, historique ou méd-fan. Mais en plus, tout cela est vrai, et très impressionnant. En prime, on a un petit cours d'alphabet maya et, en toile de fond, l'histoire tragique de deux siècles de contacts entre Indiens et Espagnols.

● Allons de l'ouest à l'est, avec **Marco Polo et la route de la soie**. Ce petit livre couvre une période plus vaste que le titre ne le laisse supposer. Des Romains aux jésuites du XVII[e] siècle, des déserts aux océans, c'est un survol des échanges Orient-Occident pendant un millénaire et demi. L'illustre Vénitien y tient une place de choix, bien sûr. Ça tombe bien : il est l'archétype du marchand-aventurier, à sa place dans n'importe quel monde médiéval-fantastique. Et puis, il y a les photos... caravanes de chameaux défilant le long d'une immense muraille de terre cuite, yourte dans les hauts plateaux du Pamir... rien qu'avec ça, il y a de quoi bricoler un scénario !



● Et puis, au bout de la route, il y a **La Cité interdite des Fils du Ciel**. C'est un guide complet de l'immense palais des empereurs de Chine, avec photos aériennes, détails de vie quotidienne, et une foule d'autres données passionnantes. Palais de l'Élégance accumulée, palais de la Nourriture de l'esprit, palais de la Longévité tranquille, palais de la Pureté céleste... ça fait quand même plus classe que « palais du grand roi Schmoll, dans la fière cité de Xrmbrlls », non ? Quant à la terrible impératrice Ci Xi, elle mériterait d'être immortalisée dans une campagne !

1. Disparu dans l'incendie de son bateau, au retour d'un reportage en Chine dont on ne sait rien.

Tristan Lhomme

SF & Fantasy

In memoriam Julia Verlanger

Décédée au milieu des années 80, Julia Verlanger a marqué la SF française d'une empreinte indélébile. De sa première nouvelle, *Les Bulles*, à la récente édition intégrale (en deux volumes) des *Cages de Beltem*[1], elle a démontré un talent incontestable, doublé d'un exceptionnel sens du récit, aussi bien sous son nom que sous le pseudonyme de Gilles Thomas, qu'elle employait pour ses ouvrages au Fleuve Noir. C'est donc un véritable hommage que lui rend une collection Anticipation proche de sa fin, en publiant **Les oiseaux de cuir**, qui reprend l'essentiel de ses textes courts. Fantastique, SF, fantasy, Julia Verlanger ne s'attardait pas aux distinctions de ce genre. Elle écrivait, c'est tout, et son bonheur d'écrire se retrouve tant dans ses romans que dans les nouvelles que présente ce fort volume de 340 pages. Courtes, pour la plupart, elles mêlent en général poésie et violence, lyrisme et réalisme, et montrent à l'évidence à quel point Julia Verlanger savait croquer un personnage, un décor, une ambiance en quelques lignes. Illustré par Florence Magnin, ce livre a la particularité d'avoir deux couvertures, la seconde présentant aux lecteurs ce que sera la nouvelle maquette de la collection Legend. (Fleuve Noir « Anticipation » n° 1999.)



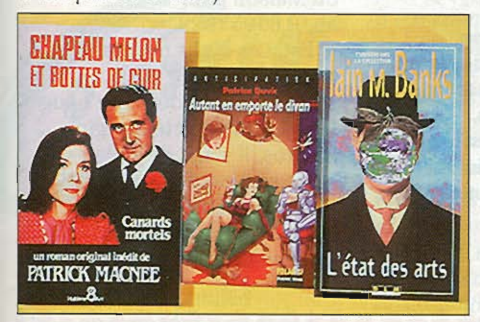
Science-fiction forever

L'états des arts, de Iain Banks, appartient au *Cycle de la Culture*, dont trois volumes sont déjà parus chez Robert Laffont[2]. Pour ceux qui ne les auraient pas lu, je rappelle que la Culture est une structure politique interstellaire d'une grande originalité : tout à la fois libertaire et pacifiste, d'une grande diversité sociale et culturelle, et dépourvue de lois véritables, elle s'étend à travers la galaxie, envoyant des agents sur les planètes qu'elle rencontre sur son chemin afin de déterminer s'il convient d'intégrer celles-ci ou de les laisser à l'écart. Dans ce contexte, *L'état des arts* est un excellent court roman décrivant la découverte de la Terre par une Envoyée de la Culture. Sur ce thème rebattu, Banks a néanmoins su construire une histoire originale, pleine d'un humour – et parfois d'un cynisme – réjouissant. Recommandé. (DLM « Cyberdreams, la Collection ».)

Auteur d'une quinzaine de romans, Laurent Genefort est l'une des valeurs sûres de la jeune génération, ce que confirme incontestablement **L'opéra de l'espace**, publié au Fleuve Noir sous la forme de deux volumes intitulés *La compagnie des fous* et *Les voies du ciel*. Axelkahn, un chanteur d'opéra, perd sa voix merveilleuse, qu'il devait à des bioprocesseurs. Afin de la retrouver, il se lance à la recherche d'un mystérieux extraterrestre... C'est le début d'une quête baroque et aventureuse, qui lui permettra de découvrir le secret des fameux Bulbes Griffith déjà évoqués dans d'autres romans de l'auteur. Si vous aimez jouer dans un univers de space opera, ce diptyque est fait pour vous. (Fleuve Noir « Anticipation » 1993 & 1994.)

Les éléphants d'Hannibal, recueil de Robert Silverberg, réunit huit longues nouvelles, dont la plus surprenante est sans doute le récit de la Guerre des mondes revu et corrigé par Henry James lui-même ! Outre le fait que ces textes sont dans l'ensemble de bonne, voire d'excellente tenue, signalons qu'ils comportent de passionnantes introductions de l'auteur décrivant les circonstances dans lesquelles ils ont été rédigés. (Denoël « Présence du Futur » n° 573.)

Directeur de la collection Terreur de Pocket (et codirecteur, avec Jacques Goimard, de séries comme *Les Royaumes Oubliés* ou *Ravenloft*), Patrice Duvic est un auteur rare, dont le dernier livre remontait au milieu des années 80. Avec **Autant en emporte le divan**, il retrouve l'humour et la verve du génial *Naissez, nous ferons le reste !*. Tout à la fois pochade psychanalytique et polar trans-temporel, ce roman délirant, à l'humour ravageur, rehausse nettement le niveau de la sous-collection Polar SF qui avait pris un départ plutôt moyen. (Fleuve Noir « Anticipation » n° 1997.)



Soyons brefs

Canards mortels, signé Patrick MacNee, conte une aventure de *Chapeau melon et bottes de cuir* qui n'a rien à envier aux épisodes où figure Emma Peel. Cette machination déjantée, typique de celles qui ont fait le succès de la série, peut fournir la base d'un scénario bizarre et astucieux. Fun en diable. (Huitième Art.)

Le serment orphelin, suite de *Six héritiers*, prolonge agréablement son prédécesseur. L'écriture demeure très fluide, et les personnages tout aussi sympathiques que dans le premier volume. A suivre... de près. (Mnémos « Légendaire » n° 12.)

Avec **La cathédrale des cimes** et **Les miroirs de Cosme**, Stéphane Marsan achève la trilogie commencée avec *L'épreuve de l'Astramance*. Servis par une écriture simple et directe, ces trois romans situés dans un univers fort attrayant possèdent une grande qualité : point n'est besoin de connaître le monde de *Guildes* pour les apprécier. (Mnémos « Légendaire numéros 8 & 10.)

Roland C. Wagner

1. Couronné cette année du Prix Julia Verlanger, dont le jury a tenu à rendre hommage à celle dont cette distinction porte le nom.
2. Ainsi qu'une nouvelle, « Un cadeau de la culture », parue dans « Galaxies » n° 1, où l'on trouve également une très intéressante description de la Culture par son auteur lui-même.



Et si j'osais...

... Mon chouchou du mois ne serait pas une BD, non, mais un scénariste de BD, et yop ! Et en plus, je lui poserais une question : Pourquoi, monsieur Arleston, vos dessinateurs font-ils toujours des héroïnes si coquines ? Est-ce que ce sont vos scénarios qui poussent dans ce sens, ou bien eux, les dessinateurs, qui dérivent inconsciemment par là ? Parce que c'est vrai quoi, par exemple dans **Les feux d'Askell**, on lui voit bien les rondeurs à la camb-euh-danseuse (à ce propos, un coffret regroupant les trois volumes parus et un livret érotique signé Mourier vient d'arriver chez mon dealer, à croquer, autant pour les illustrations que les commentaires !), mais on pouvait s'en douter, c'est une femme de mauvaise vie ! Et dans **Lanfeust de Troy** (dont le tome 4, *Le paladin d'Eckmül*, vient aussi de paraître, avec un coffret pour toute la collec si vous voulez), on sent bien que Tarquin n'a qu'une envie, c'est d'enlever le peu de tissu dont il couvre encore les courbes généreuses de Cixi la Pucelle (*sic*). Et pour finir, le bouquet, c'est **Les maîtres cartographes**, avec Glaudel, où non seulement l'héroïne, mais encore la méchante (et néanmoins voluptueuse) reine locale, et aussi toute une troupe de « friponnes » (re-*sic*) ne font rien qu'à se promener toute nues et provocantes à longueur de page ! Ah oui, çà, c'est dans le tome 4, *L'éclat de Camerlot*, qui vient de sortir, avec aussi un coffret contenant les quatre volumes et un « poster/note de frais » d'Archim le Cartographe dont certains détails laissent à supposer une forme de débauche prononcée dans les voyages d'affaires de ce dernier. Inutile de vous dire que cela ne va pas se passer comme ça, et il va falloir que ça continue, parce que moi, entre autres, j'aime bien ce que vous faites, Monsieur Arleston, de chez Soleil !

Noël en décembre...

... ni Tintin en novembre (proverbe belge). Quand ce *Casus* paraîtra, ce sera entre Noël et festival d'Angoulême et je ne doute pas que la production de phylactères atteindra des sommets. Mais pour le moment, c'est un peu le désert pour les nouveautés exploitables. Les compils et autres intégrales, par contre, foisonnent et il n'est pas question de s'en priver. L'incontournable, pour commencer, c'est le fantastique quadriptyque de **La quête de l'oiseau du temps**, de Le Tendre et Loisel. Si vous êtes meneur d'un jeu de rôle médiéval-fantastique, qu'il soit politiquement correct ou non (chacun choisit son truc !), vous ne pouvez pas ignorer ce monument. Il y a tout là-dedans, de l'humour, de l'Amour, de la haine, de la magie, des bestioles, des monstres et une collection de PNJ d'enfer, sans compter une fin à se taper la tête contre les murs tellement on ne la voit pas venir. Tout, je vous dis, tout !

Et puis, toujours en méd-fan, vous trouverez **Amiante**, de Caza et Lemordan. Le fond du scénario est classique (pour vous, MD habitués des intrigues et autres machinations que vous réservez à vos joueurs), mais efficace, avec la constitution d'un groupe d'aventuriers disparates et ses pérégrinations d'épreuve en épreuve dans une quête improbable. Le scénariste nous livre une parcelle de son imagination, avec des lieux et leurs habitants, du genre de ceux que l'on a toujours beaucoup de plaisir à faire rencontrer à ses joueurs.

Pâques ou Trinité

Plus tard, dans un futur peut-être pas si éloigné, il y a **Neige**, de Gine et Convard. Je vous en ai déjà parlé, d'une part parce que j'aime bien, et d'autre part parce que c'est un de ces mondes où il est facile de faire jouer. Les héros, ceux de la trame principale, ont leur propre vie, leurs aventures qui influent sur le monde. Mais il reste plein de place, de temps et d'espace, où vous pouvez sans peine caser des événements destinés à vos joueurs, dans ce monde post-apocalyptique glacial. Une intégrale des cinq premiers volumes est parus, le reste devrait suivre. Si vous préférez la ville, ces plaisirs raffinés et son agitation (pour vos joueurs, bien entendu !), je vous conseille d'aller chercher l'inspiration auprès de **John Difool, Avant l'Incal**, de Jodorowsky et Janjetov. Si l'environnement est plus difficile à exploiter directement, car il semble bien déterminé, presque figé, et il ne reste pas beaucoup à découvrir par vos joueurs, vous avez là un réel archétype de mégapole du futur, avec ses bas-fonds, ses quartiers chauds, ses habitations luxueuses et tout ce que vous pouvez imaginer de spectacles en audio-senso-odora-vision, comme si vous y étiez. Essayez par exemple de reprendre certaines descriptions (la foule, la police, les magasins automatisés) dans un scénario de *Paranoïa*, vous verrez !

Un peu de poésie

Deux beaux livres à découvrir ou offrir, aux éditions Hoëbeke : **La grande encyclopédie des Fées** et **La grande encyclopédie des Lutins**, de Claudine et Roland Sabatier, et surtout de Pierre Dubois, grand spécialiste de petit peuple (en BD : *Cairn*, *Laïyna*, *Pixies*, *Les lutins*, *Pétrus Barbygère*,...). Superbes, et surtout bien documentés, si l'on peut dire...

Pour finir, Loisel nous fait découvrir *L'envers du décor* de son **Peter Pan**. Ce n'est pas de la BD, ce n'est pas directement utilisable, c'est vrai, mais c'est tellement beau. On y apprend les hésitations et les remises en question de l'auteur, la façon dont il construit ses décors, jusqu'au storyboard. Et pourquoi pas en faire une « inspi-création de scénario » ? Pourquoi pas y découvrir comment fabriquer, comment concevoir son propre univers de jeu ?

André Foussat

L'actualité du jeu

Debriefing

La dame aux dragons

Il y avait foule à la bibliothèque Aragon de Choisy-le-Roi, le 7 décembre dernier, pour rencontrer Florence Magnin et lui faire dédicacer albums de BD et autres *Univers d'Ambre*. On aura pu le constater en admirant l'exposition consacrée à ses dessins : la dame n'a rien perdu de son talent, bien au contraire. Et dire que son premier poster a été publié dans le Casus n° 31. Ça ne nous rajeunit pas, tout ça. Bref… Auparavant, de nombreux jeunes ont eu le loisir de s'initier aux jeux de rôle (Ambre, AD&D, Rêve de Dragon, JRTM) grâce au club Présence d'Esprits. En fin d'après-midi, les fans ont pu rencontrer Roland C. Wagner, Stéphane Marsan et Edouard Kloczko venus présenter leurs derniers ouvrages – avant de les retrouver en soirée pour une rencontre/débat plutôt décontractée sur le thème fantasy/jeu de rôle, avec le renfort de Didier Guiserix, Frédéric Weil et Fabrice Colin. On y a parlé de Tolkien, bien sûr, de l'initiation, des rapports fiction/jeu de rôle, des mondes imaginaires et de l'avenir du jeu. La conclusion ? L'avenir appartient au jeu de rôle : il n'y a plus que les médias qui ne le savent pas.

Casus : la centième

Y aurait-il eu autant de monde si nous avions fait ça au musée du macramé ? En tout cas, Casus a dignement fêté son numéro 100 dans les entrailles de Paris où se nichent les caves du musée du Vin… Le rédac'chef aurait peut-être dû éviter de mélanger champagne et virus de la grippe, quoique du coup, son discours fut bref, qualité première que tout le monde attend de cet exercice de style.
On s'est aperçu à l'occasion qu'on manquait un peu de prétextes de ce genre. Il n'y aurait pas quelqu'un d'autre pour organiser aussi une fiesta, parce que les 20 ans de Casus, c'est pas pour tout de suite…



A gauche un n° 100, à droite un n° 1, au centre un Didier Guiserix qui a raté son jet de protection contre la grippe (ou les effluves des barriques de vin ?).



Les caves du musée du vin ont eu un franc succès, car c'est bien connu, les rôlistes adorent les souterrains…

Brochette de spécialistes planchant sur le thème : hier, le roman a inspiré le jeu de rôle ; aujourd'hui, le jeu de rôle génère des romans. De gauche à droite : Edouard Kloczko, Roland C. Wagner, Fabrice Colin, Stéphane Marsan, Frédéric Weil, Didier Guiserix.



Les fans de Florence Magnin étaient nombreux à venir se faire dédicacer, qui un album du *Pays roux* ou de *Mary la Noire*, qui un *Univers d'Ambre*.

Photos : P. Rosenthal

Initiatives

Radio

Rennes. *De l'autre côté du miroir* est une émission hebdomadaire (tous les mercredis de 22 h30 à 0 h30) diffusée sur Canal B, 94MhZ. On y parle BD, cinéma, littérature, jeux vidéo et jeux de rôle – et il est même possible pour les auditeurs de participer à une sorte de nouvelle interactive. En plus, il y a des places de ciné et des bons d'achat à gagner chaque semaine : ça s'annonce bien.
✉ : Canal B, BP 7147, 35171 Bruz Cedex.

Clubs

- **Viry-Châtillon**. *Les Sentinelles du Pied-de-Fer* est un nouveau club de jeux de rôle/wargames. Ses membres se réunissent le vendredi soir et le samedi après-midi, et pratiquent jeux de rôle, wargames, jeux de plateau et jeux de cartes.
✉ : Les Sentinelles du Pied-de-Fer, 12 place René Coty, Maison pour Tous, 91170 Viry-Châtillon.
✆ : Michaël au 01 69 24 83 36 ou Maison pour Tous au 01 69 05 78 29.
- **Est**. Les clubs de jeux de simulation de l'Est se mobilisent pour faire bouger les choses dans leur région. En gros, il s'agit de savoir si la création d'une fédération régionale est envisageable. Dans un premier temps, les membres du comité éditent

Initiation

Ça bouge du côté des clubs ! Nous avons reçu beaucoup de demandes, ces derniers mois, émanant de clubs ou d'associations nous demandant « comment faire pour devenir un Club d'initiation Casus Belli ». En fait, ce n'est pas très compliqué. Tous les clubs qui nous ont écrit seront contactés dans les prochaines semaines, et nous discuterons avec eux des qualités requises pour accéder à ce statut envié. Rappelons tout de même quelques principes de base : les clubs candidats doivent : être prêts à accueillir des débutants et à les initier ; posséder un local et des horaires fixes ; disposer d'une ludothèque bien fournie ; savoir faire preuve à la fois de sérieux et de dynamisme ; exister depuis déjà un petit bout de temps. Si vous avez reconnu votre club dans cet élogieux portrait, il est encore temps de vous manifester : notre liste va s'enrichir d'un certain nombre de nouveaux venus dès le mois prochain.

Monghol & Ghota

J'AIME BIEN L'HIVER…
OUAIP…
C'EST LA BELLE NUIT DE NOEL, LA NEIGE ETEND SON MANTEAU BLANC, ET TOUT ÇA….
OUAIP





un bulletin, disponible dans les magasins spécialisés de Nancy et sur le Web : www.etudiant.plg.u-nancy.fr/~batier, afin d'évaluer la motivation des acteurs concernés. Plusieurs clubs se sont déjà montrés intéressés, de Metz à Besançon. Pour l'heure, c'est la Guilde des Hérauts qui assure la communication avec les nouveaux venus. ✉ : Sébastien Romaire-Denizet, chez Pascal André, 3 allée Françoise Dolto, 55000 Bar-le-Duc.

● **Martinique**. L'endroit idéal pour tester notre background sur l'archipel de Sergalane ! Ça tombe bien, un club de jeux de rôle vient de s'y créer. ✉ : Joris Bebin, BP 53, 97229 Trois Ilets, Martinique. ✆ : 05 96 66 03 85.

Les clubs sont sur 3615 Casus rubrique CLU



Vous avez été nombreux à réagir à la lettre que nous avons publiée dans notre numéro précédent, à nous assurer de votre fidélité et de l'intérêt que vous portiez à notre magazine. Plutôt que de vous lasser et de faire « cirage de pompes », nous n'en publierons que deux. Après tout, le but n'était-il pas de voir si vous étiez toujours à l'écoute et puis, nous ne fêtons pas souvent un centième numéro ! Nous attendons de main ferme vos courriers, sur tous les sujets attenants au jeu qu'il vous plaira d'évoquer ! Casus Belli, Courrier des lecteurs, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.
PS : Une mention spéciale au lecteur qui nous a livré quatre grandes pages écrites tout petit pour décortiquer notre 200 % subjectif.

Cher Casus
Moi, fervente lectrice, prends la plume pour protester contre la lettre qui a inauguré la rubrique courrier du n° 100. Quand on prend la peine d'écrire des lettres aussi stupides, on ne vaut guère mieux que les TF1 et autres Jacques Pradel qu'on critique ! J'ose le dire, j'apprécie Les Irrécupérables avec leur humour très au second degré et j'a-do-re la rubrique Gwô et Millord ! Quant aux scénarios, loin de n'être accessibles qu'aux ados boutonneux etc., ils sont toujours franchement bien trouvés et originaux ! Il faudrait peut-être revoir le profil des rôlistes, car il y a aussi des adultes qui y jouent, des gens plus responsables que les ploucs qui se permettent d'écrire des pseudo-critiques fondées sur des avis minables et superficiels, j'ajouterai que les Bellaminettes de M. Bellamy sont charmantes et dénuées de vulgarité (c'est une joueuse qui le dit), et que quand on ne trouve rien d'autre à dire qu'à critiquer des dessins, on ferait mieux de se taire. J'aurai aussi aimé savoir quelle définition les « dessins machos » sur les jeux de rôle donne ce charmant détracteur. Enfin, cher Casus, ne changez rien, ni à vos critiques, ni à vos scénarios, ni à vos blagues, ratées ou pas. Longue vie à Casus, et mort aux raseurs vasouillards !

Brewen

Chers membres de l'équipe rédactionnelle de Casus Belli,
Je suis un de vos lecteurs assidus. J'achète et lis Casus Belli depuis la parution en kiosque du numéro 31. Si pour la toute première fois je prends la plume, c'est pour vous adresser par la présente mes encouragements, à l'occasion de votre centième. A l'issue d'une lecture – pourtant partielle – de ce dernier, je dois admettre que j'ai entre mes mains le Casus Belli le plus proche de ce que je souhaitais qu'il soit un jour. Il y a eu par le passé des hauts et des bas, et Casus Belli n'a pas toujours éveillé un vif intérêt en moi. Au creux de la vague, il n'était plus pour moi qu'une vieille habitude dont je ne savais pas me débarrasser. Et tant mieux. Car je m'inscris en faux vis à vis de ceux qui vous reprochent un présent déclin : à mes yeux, au contraire, Casus Belli a, depuis déjà plusieurs mois, amorcé un spectaculaire redressement. La formule mensuelle et la mise entre parenthèses des hors-séries parfois inégaux ▷

L'actualité du jeu

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même.
Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
– vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
– vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine. Tél. club : 01 44 05 44 38. Responsable : Amélie Marian. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : 00 32 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Tél. club : 03 80 55 51 65. Responsable : Franck Martin et Erwan Retière. Horaires : samedi 14h-20h. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : 03 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : 03 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : 03 80 65 82 99.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle Amphi Chimie, 351, cours de la Libération 33410 Talence. Responsables : Thierry Pelle, même adresse, tél. : 05 56 08 79 52 (après 19h) et 05 56 84 69 44 (en journée). E-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. Horaires : tous les samedis de 14 h à 19 h (il est préférable de contacter le responsable). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : 05 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : 02 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 01 42 87 43 12. Responsable : Franck Godefroy, tél. : 01 48 57 08 78. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : 01 45 87 28 83.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : 03 83 32 80 52. Responsable : Jean-Sébastien Lutz, tél. : 03 83 36 58 10. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : 03 83 40 07 44.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : 01 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : 01 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : 01 69 28 80 51.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : 01 41 41 92 51. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : 01 43 26 79 83.

n'y est probablement pas pour rien. Jusqu'ici, le principal défaut de votre revue, à mes yeux, était de ne pas laisser assez de place à l'information. Il était bien sûr question des sorties de jeux aux côtés des traditionnelles aides de jeux et scénarios. Mais les seules critiques et épreuves du feu étaient loin de satisfaire ma curiosité. Malgré tout vous demeuriez largement plus intéressants que la concurrence, mais je restais cependant sur ma faim, frustré de rumeurs et bruits de couloirs en provenance du monde du jeu. Or depuis quelques mois réapparaissent dans vos colonnes des entretiens avec des créateurs, des informations générales hors sorties et événements ponctuels, des articles de fond, et ce, sans pour autant spolier la frange du lectorat qui achète Casus Belli pour les aides de jeux et aventures… Ce compromis, ce relatif et instable équilibre me satisfait pleinement ; et comme je crains, au lire de certain courrier de lecteur, que vous ayez besoin de soutien, voici cette missive. Je ne prétends pas que Casus Belli soit aujourd'hui parfait, mais tant dans la forme que par le contenu, il me plait comme jamais il ne m'avait plu depuis mes débuts de lecteur. […] Aujourd'hui, je joue moins qu'autrefois, mais le monde du jeu ne m'a jamais autant excité, motivé, et paru si riche. Aujourd'hui je trouve dans votre journal de quoi étancher ma soif de connaissance. Je pense ne pas être le seul. J'espère que ce n'est que le commencement d'une nouvelle ère et que vous aurez le courage et les moyens de poursuivre sur cette voie. Je doute fort que des joueurs intelligents vous tiennent jamais rigueur d'essayer de les informer (qui a dit éduquer ? c'est exagéré !). En tous cas, tant que des noms tels que Colin, Rosenthal, Lhomme (1) cotoieront Souen Kou ou Feuille de Thé, je resterai confiant. Je vous souhaite de conserver, si ce n'est la lettre, du moins l'esprit de ce centième numéro. Tous mes voeux vous accompagnent dans vos entreprises.

Ludiquement Vôtre
Stéphane Robbe, Nevers

(1) Si je ne cite que quelques noms, c'est par souci de faire court… c'est à la rédaction au grand complet que va mon coup de chapeau. Pas de jaloux !



Vos zines

Ohé, les nouveaux ! Où êtes-vous passés ?

Nouveaux

● **Boardzine** n° 1, 18 p., 31 F, trimestriel si tout va bien. Tiens, depuis toutes ces années, c'est le premier zine de jeu de plateau que je vois… et il est bien. Beaucoup de Formule Dé, un peu de Baston, Great Dalmuti, mais aussi des critiques de jeux moins connus, et surtout un index de tous les articles « plato » parus dans Casus Belli depuis huit ans. Frédéric Bizet, Les Marettes, 76690 Clères.

● **Chronique des ombres** n° 1, 44 p., 20 F, périodicité inconnue. Sous la couverture la plus illisible de l'année, voire de la décennie, se dissimule un bon zine. Au menu, beaucoup de Nephilim (un méta-morphe, des simulacres, le Lyon occulte) et une petite étude sur le roleplay et les dés, notablement fumeuse. Patrick Chazal, 375 route des Echets, Le Mas Rillier, 01700 Miribel.

Anciens

● **Le Carnyx** n° 5, 36 p., prix inconnu, bimestriel. Le zine de jeu d'Histoire avec figurine, fidèle au poste. A côté de listes d'armées et de petites anecdotes historiques, on trouve un copieux article sur l'art et la manière de simuler des batailles entre… hommes préhistoriques, mammouths et autres tigres à dents de sabre. Les Nerviens, Centre médico-social, rue Kléber, 59655 Fâches-Thumesnil.

● **Cent prétention** n° 6, 47 p., 20 F, apériodique. Deux bons gros scénarios pour Mega III, plus cinq aides de jeu du même métal : quatre petites et une très grosse (20 p., consacrée aux réseaux informatiques de l'Assemblée galactique. J'aime beaucoup. Nouvelle adresse : Grégory Molle, 10 rue du Bœuf, 69005 Lyon.

● **Clerc obscur** n° 3, 60 p., 30 F, apériodique. Scénarios Kult, Berlin XVIII, Star Wars et Château Falkenstein plus, comme tout le monde en ce moment, un dossier sur « Aux frontières du réel ». En prime, il y a quelques petits trucs sympas, comme l'article sur les MJ. Emmanuel Gharbi, 37 rue Saint-Éloi, Porte E, 76000 Rouen.

● **Dé Mans** n° 4, 66 p., 20 F, apériodique. Un gros dossier sur leur propre monde méd-fan, un soupçon de Magic (avec une réflexion intéressante sur le côté « industriel » de l'affaire), des scénarios Star Wars, Mega III et Cyberpunk. L'ensemble est très au-dessus du niveau de la mer. Samuel Breton, Ch. 331B, cité universitaire Vaurouzé, 41X boulevard Charles Nicolle, 72040 Le Mans Cedex.

● **Dixit** n° 16, 22 p., 10,50 F, bimestriel. Avant-dernier numéro de ce zine consacré au JpC Quest. C'est dommage, il est sensiblement plus vivant que d'habitude, avec notamment un gros coup de gueule contre Délires et une critique de notre critique du supplément Kharne… Laurent Masson, 47-49 rue J-R Thorelle 92340 Bourg-la-Reine.

● **D'rôle d'ère** n° 7, 15 p. A5, gratuit, trimestriel chaotique. Un zine de GN belge petit mais costaud, avec des annonces, un débriefing, un petit article sur l'héraldique… 79 chaussée de Brunehaut, 7972 Quevaucamps, Belgique.

● **Fumble** n° 57, 22 p., 1,25 $C, mensuel. Tiens, au Canada aussi, ils se mettent au grandeur-nature ! A part ce petit compte rendu, c'est comme d'hab, plein de récits de parties et sympa ! La guilde des maîtres du temps, 2114 bd Pie XI Nord Val Bélair, Québec, Canada G3J 1R2.

● **Gor gor** n° 81 (?), 46 p., 30 F port compris, quadrimestriel. Moins de bière et plus de jeu de rôle dans ce numéro, qui contient quelques réflexions sociologiques intéressantes sur la population des rôlistes, ainsi que des scénarios JRTM et INS/MV. Lia Roques, 1 rue de l'Ouvèze, 84000 Avignon. ▷

● **Rôllez jeunesse** n° 10, 26 p., 5 timbres à 3 F, tous les 1d4 mois. Tiens, un scénario Gurps Espace ! A part ça : Hawkmoon, INS/MV, Bitume, des critiques (Shaan, Al Amarja, les Venn'dys) et une page d'humeur anti-Fabrice Colin. Rigolo… Matthieu Balay, 16 avenue Jules Ferry, 92240 Malakoff.

Tristan Lhomme

Notre minitel

À l'aube de 97, il est temps de prendre plein de bonnes résolutions : réactualiser plus souvent les infos sur 3616 CASUS, proposer plus de « give-aways », développer de nouvelles rubriques, etc. Eh, ça va quand même faire bientôt neuf ans que nous sommes sur le minitel ! Quand nous aurons bouclé une décennie, promis, on fêtera ça…

Le guide ultra rapide du minitéliste novice

● *Que faire quand vous arrivez sur 3615 CASUS ?* Choisissez un pseudo et un mot de passe (pensez à les noter), puis rendez-vous directement à la rubrique Boîtes Aux Lettres (BAL + Envoi), afin qu'il soit possible de vous contacter.

● *Que faire pour passer une petite annonce ?* Rendez-vous dans la rubrique haddock – pardon – « ad hoc » (tapez PA + Envoi). Si vous n'avez pas encore créé de BAL à votre nom, faites-le tout de suite ! Après, choisissez la rubrique appropriée et écrivez le texte de votre annonce. Attention, les nouvelles annonces sont validées par nos soins (dans la journée) et n'apparaissent donc pas immédiatement sur le minitel.

● *Que faire pour lire/écrire un mur ?* Tapez MUR + Envoi. Lisez, écrivez… et pensez à signer vos textes (si possible avec votre nom de BAL).

● *Que faire pour nous dire tout le bien/mal que vous pensez de nous ?* Tapez ECR + Envoi… et laissez libre cours à votre passion.

● *Que faire pour consulter l'annuaire des clubs ?* Tapez CLU + Envoi. Sur la page de consultation, n'indiquez que ce qui est nécessaire pour votre recherche (type de jeu, département, etc.). Inutile de remplir toutes les lignes ! Ensuite, tapez <Envoi>.

And don't forget the Net !

Casus Belli sur l'Internet ?… http://www.excelsior.fr
Pensez à consulter notre forum !

Mehdi et Christopher présentent Les Irrécupérables
L'épisode d'aujourd'hui : Le Parchemin
Morad — Patrick — Benjamin — Bernard





















Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant : « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Chilly-Mazarin. *11 janvier.* La Guilde de l'Icosaèdre organise une **journée de jeux de rôle**. Tous les joueurs, débutants ou confirmés, sont les bienvenus. Au programme : L'appel de Cthulhu, INS/MV, Vampire, Loup-garou et Mage.
✉ : MJC de Chilly-Mazarin, 18 rue Pierre Mendès France, 91380 Chilly-Mazarin.
✆ : Eric ou Emmanuelle au 01 69 09 01 87.

Échos des murs

La conspiration est en marche. Ils sont partout ! Ce mois-ci, le mur «Jeux de Rôle» a carrément été squatté par les fans de Kult. De deux choses l'une : ou Kult est le meilleur des jeux de l'univers et nous ne nous en étions même pas rendus compte, ou bien les fans de Kult ont décidé d'envahir le monde... Heureusement, quelques connectés ont osé aborder d'autres sujets. Certains ont même parlé de «fifilles.»

Extraits :

«Ces temps-ci, je me pose une question... Notre monde n'est-il pas en train de basculer dans le Cyberpunk ? Avec notre matrice appelée Internet, nos guerres inter-ethnies, nos leaders politiques incapables d'endiguer la crise... » A. Nonyme.

«Je m'appelle Julie, j'ai 20 ans et je prépare une licence de lettres modernes dans la région nantaise... J'ai découvert les jeux de rôle en classe de première et je continue de les pratiquer régulièrement avec plaisir. La seule différence entre «avant» et «maintenant» vient des jeux pratiqués... Je suis heureuse d'être passée des jeux pour «grands enfants» — tels que Star Wars ou AD&D, sur lesquels j'ai débuté — à des jeux plus intelligents, plus subtils et plus réalistes... Le principal est, il me semble, de passer un bon moment, de ne pas s'ennuyer, et, dans mon cas, d'avoir ma dose d'émotions fortes. Devinez à quoi je joue ?... à Cyberpunk, Vampire et Kult... » J. Faure.

«Je pense qu'un jeu est avant tout ce que ses joueurs en font. Si une campagne de Conspirations barre en couille ou si des parties de Kult tournent au gore crétin et malsain, c'est au MJ (aidé des joueurs) de remettre tout cela à un niveau correct.» Soner Du.

«J'en ai marre de ces produits chiants et commerciaux que nous pondent — surtout — les Américains depuis un certain temps, exploitant à fond le bon vieux précepte : «Plus c'est gore, plus c'est flippant, plus c'est dans l'air du temps et, donc, mieux ça se vend.» Nach Haendel.

(À propos de Conspirations) «... Mon MJ est au bord de la crise de nerfs, les joueurs ne comprennent rien au jeu et utilisent leurs talents spéciaux pour expédier tout le monde au tapis. J'aimerais connaître les ambitions des MJ et joueurs pratiquant ce jeu. Ce qu'ils lui trouvent d'intéressant. Et, surtout, qu'est-ce que c'est «Conspirations» ? Parce que j'ai rien compris... » Frisouille.

«En tant que Maître de Jeu, je me trouve dans la situation exceptionnelle d'avoir beaucoup plus de joueuses potentielles que de joueurs. Et, après avoir fait un certain nombre de partie avec des joueuses, je peux vous assurer que le lieu commun «filles pas bourrines qui ne veulent pas jouer avec des mecs trop bourrins» ne se vérifie pas. Mes joueuses ont, elles aussi, tendance à frapper à la moindre difficulté et à fouiller tous les cadavres. Donc, amis joueurs mâles, n'ayez plus peur de proposer à vos copines une partie d'initiation pour «voir ce que c'est»... » Dunedin.

Paris. *11 janvier.* Le club Warp 19 organise un tournoi **Magic de type II homologué** Wizards of the Coast.
✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : 01 42 02 08 08.

Pont-l'Abbé. *11/12 janvier.* L'association Chronomenhir organise une **convention de jeux de simulation** au Triskell. Au programme : tournois de jeux de rôle (AD&D, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Vampire), de jeux de plateau (Formule Dé, Colons de Katäne, Credo, Méditerranée) et de jeux avec figurines (Warhammer Bataille, Warhammer 40 000, Necromunda, Les Aigles, Argad), doublés d'une porte ouverte au grand public avec démonstrations et initiations.
✉ : Jacques Doudet, lotissement de Kerlaouarn, 29120 Pont-l'Abbé.
✆ : 02 98 87 05 36.

Lyon. *17 janvier.* La Guilde de Lugdunum organise un **grandeur-nature vampirique** au Teuf-Teuf Club
✉ : Inscriptions auprès des magasins Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, et Jeux Descartes, 13 rue des Remparts d'Ainay à Lyon. ✆ : Jean-Marie (chambre 400) au 04 78 77 73 33.

Paris. *18 janvier.* Le club Warp 19 organise une **initiation au jeu de rôle sur JRTM**. Foi de hobbit, ces gens-là ne dorment-ils donc jamais ?
✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : 01 42 02 08 08.

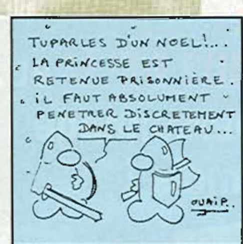
Fouchy. *18/19 janvier.* Nation Kobold (yes !) organise *Bon anniversaire*, numéro 2, un **jeu théâtral interactif** (allô ?) inspiré de la série *Le Prisonnier*. En route pour le Village !
✉ : Nation Kobold, c/o François W. Gromer, 46 rue du Jeu des Enfants, 67000 Strasbourg. ✆ : 03 88 75 51 57.

Lille. *19 janvier.* La Guilde des Stratèges organise un **tournoi de Magic type 1.5**. Les prix pour le vainqueur ? Trois cartes sympa : Ancestral Recall, Time Walk et Timetwister.
✉ : La Guilde des Stratèges, BdE HEI, 13 rue de Toul, 59046 Lille Cedex.

Paris. *19 janvier.* L'ANJS organise, dans le cadre de la troisième étape du championnat d'Île de France, un **tournoi de Diplomatie** en deux rondes. Le lieu : 9 rue Vésale, à Paris dans le Vᵉ arrondissement.
✆ : 01 43 09 14 12.

▷

Monghol & Ghota








FUTUR

Paris. *25 janvier.* Le club Warp 19 organise un **tournoi Magic de type II homologué** Wizards of the Coast. ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : 01 42 02 08 08.

Dijon. *25 janvier.* Le club de l'Esprit des Ducs, le centre social et culturel Léo Lagrange, la ville de Quétigny et le magasin Excalibur Dijon organisent le Excalibur Tour Pro 96/97, un **tournoi Magic : l'Assemblée en type II** « ronde suisse » (avec WotC). Le soir même, à partir de 21 heures, la même équipe remet le couvert pour un **tournoi Magic par équipes** de deux. Les deux tournois auront lieu à la salle Nelson Mendela de Quétigny. Inscriptions au magasin Exalibur, 44 rue Jeannin à Dijon. ✆ : 03 80 65 82 99.

Belfort. *25/26 janvier.* Le club du Troll penché organise sa 3ᵉ **convention de jeux de simulation**. Cette trollerie sera commise dans les locaux de l'Institut Polytechnique de Sevenans. Au programme : tournois de jeux de rôle (JRTM et Shadowrun), tournoi Magic, concours de peinture de figurines, murder-party on-line en intranet, tournoi Warhammer 40,000 et concours expression libre (dessin, poème, chanson, nouvelle...) sur le thème « comment invoquer celui dont le nom ne peut être prononcé ». Qui ça ? Bon, il y aura également des initiations Simulacres, des arènes de combat GN et tout plein de stands. ✆ : Rémi au 03 84 56 19 45 (e-mail : remi.barbarin@utbm.fr) ou Enrique au 03 84 46 18 93 (e-mail : enrique.gauderon@utbm.fr).

Pau. *25/26 janvier.* Mythes & Légendes présente *Dominia Dreram V*, un **tournoi de Magic** assorti de nombreux lots, dont une mox. ✉ : Mythes et Légendes, 113 avenue du régiment de Bigorre, 65000 Tarbes. ✆ : 06 07 80 03 21.

Paris. *1er/2 février.* Sonnez hautbois, résonnez trompettes, le **Championnat de France de Diplomatie** en quatre rondes, organisé par les joueurs de l'ENS et de l'ANJS, se tiendra dans les locaux de l'École normale supérieure de Paris, 45 rue d'Ulm dans le Vᵉ arrondissement. ✆ : 01 43 09 14 12.

Chenôve. *1er/2 février.* La Guilde des Lycanthropes organise sa **5ᵉ convention de jeux de simulation** à la MJC Chenôve pendant deux jours en continu. Sont prévus : tournois de Star Wars, Berlin XVIII, Bloodlust, Mage/Loup-garou et Necromunda. ✉ : Guilde des Lycanthropes, MJC Chenôve, 7 rue de Longvic, 21300 Chenôve. ✆ : Nicolas ou Guillaume au 03 80 52 36 86, après 19 heures.

Issy-les-Moulineaux. *2 février.* La Ludothèque municipale organise son **4ᵉ tournoi de Formule Dé**. L'inscription est gratuite. ✉ : Ludothèque municipale, 18 rue de l'Abbé Derry, 92130 Issy-les-Moulineaux. ✆ : 01 45 29 23 01.

Paris. *6 février.* Le club Warp 19 organise un **tournoi Warhammer 40,000**. Ça se jouera en 2500 points, avec pouvoirs psi, et ça se poursuivra les jours suivants. ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : 01 42 02 08 08.

Le Mans. *8 février.* L'association Mans-Songes organise un **tournoi de jeux de rôle** à la MJC Jacques Prévert, sur le thème du fantastique contemporain (L'appel de Cthulhu, Nephilim, Vampire, mais tous les systèmes de jeu feront l'affaire). Les scénarios n'ont que l'introduction en commun : ensuite, les MJ sont libres de développer leur scénario comme ils l'entendent. Pourquoi pas ? ✉ : Inscriptions auprès de la Boîte à Jeux, 53 rue Nationale, 72000 Le Mans. ✆ : Yann au 02 43 84 45 10.

Moneteau. *15/16 février.* L'Esprit Vagabond organise sa **7ᵉ Nuit vagabonde**. Toujours consacrée à 100 % aux jeux de rôle et uniquement en parties libres, la convention aura pour thème... le sport ! ✉ : L'Esprit Vagabond, Foyer pour Tous, 7 rue d'Auxerre, 89470 Moneteau. ✆ : 03 86 40 66 26.

Albi. *16 février.* Les Chevaliers de la Noctambule organisent un **tournoi Magic type II homologué** Wizards of the Coast. ✉ : Boris Maynadier, 50 rue de Bernis, 81000 Albi. ✆ : Jérôme au 05 63 49 78 39.

Noisy-le-Grand. *17 février.* Bon, restons calmes. C'est un **grandeur-nature contemporain**, de ça, je suis à peu près certain. C'est organisé par le FLOP et ça dure deux semaines – pourquoi pas. On nous promet une « grosse » fête le samedi soir, des règles simples et une histoire originale : d'accord. Mais pour le reste, je décline toute responsabilité. Il y a un numéro de téléphone. Appelez-le, vous verrez bien. ✉ : Marc Laurençon, 3 rue du Rond-point, 93160 Noisy-le-Grand. ✆ : 01 43 05 54 78.

Cannes. *22 février/2 mars.* Le Palais des Festivals et des Congrès de Cannes ouvre ses portes au **11ᵉ Festival international des jeux**. Au programme, démonstrations, tournois, défis et animations sur une quinzaine de disciplines « phares » au nombre desquelles jeux de rôle, jeux de cartes à collectionner et jeux de simulation. Seront notamment présents : Descartes Éditeur, Halloween Concept et Wizards of the Coast. Deux tournois Magic (les 23 février et 1er mars) sont prévus, ainsi que le 10e Triathlon cannois du Rôle, et une exposition : « L'humour dans les jeux de rôle ». A signaler : les fameux As d'Or seront décernés au cours du festival (rappelons que l'année dernière, c'est Magic qui avait emporté le morceau dans la catégorie « super as d'or »). Les organisateurs attendent 10 000 visiteurs par jour ; l'entrée est gratuite. ✉ : SEMEC, Palais des Festivals et des Congrès, esplanade Président G. Pompidou, BP 272, 06400 Cannes. ✆ : 04 93 39 01 01.

Poitiers. *1er/2 mars.* Les Night Riders, le club de jeu des élèves de l'ENSMA, organise avec l'association 2001-4 la **4ᵉ Night Riders Cup**, qui proposera des tournois de Magic, Star Wars, Vampire, L'appel de Cthulhu, Elric et Shadowrun, ainsi que de divers autres jeux de rôle et de plateau. ✉ : ENSMA Night Riders, cercle des élèves, site du Futuroscope, BP 109, 89960 Le Futuroscope Cedex. ✆ : 05 49 49 03 93.

Tarbes. *1er/2 mars.* Le club Stratégie & Sortilèges annonce son **8ᵉ Masters national de jeux d'Histoire antique-médiéval**, sur figurines 25 mm et 15 mm, réservé aux meilleurs du genre (règle Ramsès). Parallèlement, les débutants pourront s'essayer au jeu d'histoire, avec le Défi des Bigerriones, et rencontrer des membres d'associations ou des professionnels. ✉ : Stratégie & Sortilèges, 4 rue Alphonse Daudet, 65000 Tarbes. ✆ : Pascal au 05 62 93 35 63.

Lyon. *14/16 mars.* Le club jeux de l'INSA de Lyon présente la 8ᵉ édition du *TIL*, son **tournoi annuel de jeux de rôle**, qui sera cette année centré sur le thème des nuits « pulps ». Au programme : Nightprowler, Star Wars, Paranoïa et Vampire. En bonus : parties libres, stand de figurines et initiations diverses/ ✉ : CLUJI BdE, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. ✆ : 04 72 43 82 89 ou e-mail : Cluji@ifhamy.insa-lyon.fr.

Aisne. *28/30 mars.* Les Créateurs d'univers et Ultime-mat France organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *Les cicatrices de l'Empire*, au fort de Bruyères et Montbérault (site bien équipé). Le scénario se déroulera dans le contexte médiéval, plein de tractations politiques et d'intrigues religieuses, du monde de Dragworld. ✉ : Créateurs d'univers, 57 rue des Sports, 59280 Armentières. ✆ : 03 20 35 72 37 ou e-mail : Christophe.Ghesquier@hol.fr.

Paris. *5/6 avril.* Le Club Loisirs Dauphine organise *Hélios 97*, sa **convention universitaire de jeux**. Au programme : tournois de jeux de rôle (AD&D, Vampire, Hawkmoon, L'appel de Cthulhu, Guildes), 6ᵉ Open de Diplomatie, premier Open national de SPQR et tournoi de Magic. ✉ : Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris Cedex 16. ✆ : 01 45 05 44 38.

CÔTÉ JARDIN

Belgique. *7/9 février.* L'a.s.b.l. Legend'air organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** intitulé *Le Cercle des Légendes, chapitre 5 – Destinées*. L'événement aura lieu au domaine provincial de Chevetogne. ✉ : Jean-Pierre Debroux, rue de la Vieille Ferme n° 8, 4050 Chaudfontaine, Belgique. ✆ : 00 32 4 366 11 85.

Belgique. *22/23 février.* L'a.s.b.l. In Ludo Veritas organise une **convention de jeux de simulation**, avec tournois de jeux de rôle (AD&D, Star Wars), de jeux de cartes (Magic), de jeux de plateau (Colons de Katāne) et nombreuses démonstrations (INS/MV, Vampire, Necromunda, Space Marine, Epic, Formule Dé, wargames, etc.) ✉ : In Ludo Veritas, c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade. ✆ : 00 (32) 81 74 03 64.

Belgique. *28 février/2 mars.* L'a.s.b.l. In Ludo Veritas, toujours elle, accueille la **Coupe d'Europe de Diplomatie**. Baptisée *Eurodiplonam*, cette convention se déroulera dans la citadelle de Namur, au cœur du domaine fortifié. L'association demande par ailleurs à tous les clubs de jeux de simulation belges de leur envoyer leurs coordonnées, en vue de la création d'une fédération. ✉ : In Ludo Veritas, c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux, 5001 Belgrade. ✆ : 00 (32) 81 74 03 64. ■

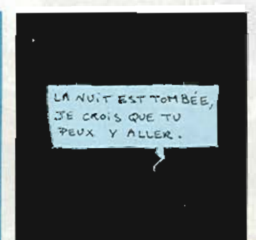


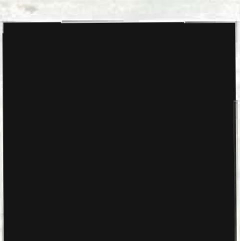
Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, mais ne nous téléphonez pas ! Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).



Prochains numéros : 5 février (n° 102) et 5 mars (n° 103)
Date limite de réception des annonces de manifestations : 8 janvier pour le n° 102, 7 février pour le n° 103.

Monghol & Ghota








BACKSTAGE

Coulisses, avant-premières, people, rumeurs : le jeu comme si vous y seriez !

par Scarlet M.

OBSÉDÉS, NOUS ?

Ça s'agite sur le Net : d'un côté, nous avons un lecteur (Jérôme Darmont) qui s'offusque de notre « bellaminette aux seins nus » du numéro 100. « Si je veux mater des créatures de rêve dénudées, nous dit-il, je peux très bien me procurer un magazine spécialisé ! » De l'autre, un mail de James Wallis, président de Hogshead Publishing (*Warhammer JdR*) qui nous félicite chaleureusement pour notre centième parution et nous réclame « plus de bellaminettes dans les cent prochains numéros ». Alors ? Alors, nous préférons nous ranger à l'avis d'un professionnel. Désolé, Jérôme.

Arrêtez ça tout de suite !

Nous ne voulions pas y croire, mais c'est vrai. Un petit Gabriel (deuxième supplément édité chez GE Ranne) et une petite Margaux Bousquet sont venus grossir les rangs désordonnés de la Nouvelle Génération Qui n'en Veut ™. Les parents sont (pour l'instant) sains et saufs.

Docteur ès licorne

C'est le 30 novembre dernier, à la très sérieuse université de Créteil, devant un éminent jury, que Bruno Faidutti défendait sa thèse « Images et connaissance de la licorne ». Reçu avec la mention Très honorable, accompagnée des félicitations du jury, le créateur de la *Vallée des Mammouths*, cocréateur de *Tempête sur l'échiquier* et de *Meurtre à L'abbaye* devenait donc docteur en histoire. Dans le fond de la classe, le toujours jeune Gérard Mathieu semait la perturbation en faisant passer des petits miquets dont nous avons pu intercepter un échantillon.



L'A PAS COMPRIS !

Euh... Vous causez polonais ? Nous pas, et ça nous pose des problèmes quand on se paume sur le Net. Bon : on est déjà parvenu à établir que Wilko∏ak : Apokalipsa (excusez les fautes de frappe), ça causait vaguement de garous. Et que gotycko-punkowa, ça voulait dire que le monde était vachement sombre. Mais après ? Damned, que signifient « powrot » et « wszystko » ? Et comment traduit-on « non, je ne fais pas rage » ?

JE PARLE LA FRANCE TRÈS MIEUX QUE VOUS...

Si vous ne jouez à *Vampire* que depuis peu de temps et que votre prof d'anglais est en dépression, vous êtes mal : les traducteurs White Wolf se font la gueule ! Résultat, une discipline comme « Obsfucate » (en anglais) devient « Dissimulation » dans le *Vampire* d'Hexagonal, « Occultation » pour les joueurs de *L'âge des Ténèbres* et « Enténébrer les esprits » pour ceux de *Gurps Vampire*. Tout ça reste un peu brumeux...

Trois questions à...

... Bernard C. Trombley, président de New Millennium Entertainment (éditeur de *Conspiracy X*).

CB : Comment ça marche pour *Conspiracy X* ?

BT : Nous en avons vendu 5000 exemplaires en moins de neuf mois.

CB : Que répondez-vous à ceux qui disent que votre *Conspiracy X*, c'est *X-Files* sans la licence ?

BT : Je leur conseille de lire les articles parus dans *Arcane* et dans *Dragon US*. Notre jeu a été largement influencé par un genre popularisé par *X-Files*. Mais nous allons plus loin, là où leurs scénaristes ne peuvent ou ne veulent aller. Il faut quand même se souvenir que la thématique conspiration/extraterrestre est bien antérieure à *X-Files*. D'un autre côté, je reconnais que nous surfons allègrement sur cette vague.

CB : Croyez-vous aux extraterrestres ?

BT : Il faudrait demander ça à tous ceux qui travaillent ici. Personnellement, je pense que nous ne sommes pas seuls dans la galaxie. Quant à savoir si des extraterrestres sont déjà venus sur Terre... je ne me prononcerai pas. Plusieurs personnes, chez nous, ont discuté avec des gens de l'armée américaine, et eux y croient fermement. Je ne peux pas en dire plus.



Le jeu de rôle vu comme une discipline scolaire

Lors de *Questions pour un champion spécial juniors*, diffusé le 26 novembre dernier sur France 3, la finaliste Caroline, de Fontainebleau, acquiesçait à son CV présenté par Julien Lepers : Terminale S, passionnée de ski, de danse, de cinéma, pratiquant les jeux de rôle. À cette dernière mention, elle répondit un prudent : « juste de temps en temps ». Dommage pour elle, puisqu'elle échoua de quatre points en finale, alors que deviner le mot « Charisme » lui aurait rapporté deux ou trois points, et que savoir que le noir en héraldique est la couleur sable lui en aurait apporté quatre. Et les classiques, alors ? *AD&D, Pendragon, Légendes de la Table ronde*, c'est pour les neuneus ? Recalée, mademoiselle...



ARIA, SUITE... ET FIN ?

Donc (voir *Backstage* n° 100), d'après geocities.com, *Aria* est le deuxième meilleur jeu de rôle du monde. C'est sûrement vrai, puisque les quatre types qui sont connectés sur ce serveur le disent. Seulement, dans *Arcane* n° 14, ils lui mettent 1/10. Ça doit vouloir dire premier sur dix... Mettez-vous d'accord, les gars.

Dans Casus Belli n°102

parution le 5 février 1997

Casus, c'est gentil !

Affrontez nos serial killers ; démons ; monstres des enfers, des rêves et de la télévision ! Jouez un personnage mauvais, découvrez les meurtriers de l'abbaye. Ah, ça fait du bien de se lâcher la tête un peu de temps en temps. C'est vrai ça, à force d'être doux et gentils, on finissait par s'ankyloser un peu. Donc, qu'on se le dise, le numéro 102 sera infernal !

Et encore : suite (et fin ?) du Réseau Divin, un scénario dans l'archipel de Sergalane, une interview des créateurs de « Guildes », etc.

Pour ceux que la fureur, la chaleur et les ambiances suffocantes rendent rétifs, nous avons prévu un petit havre de paix avec la critique de « Polaris ». Un jeu de rôle sous-marin, bleu et profond, où l'on ne vous entendra pas crier.

Et si la nouveauté venait des États-Unis avec

DEADLANDS

?

Zoom sur cet univers où se mélangent cowboys, indiens, spectres et zombies !

La Bellamyette du mois, par Bruno Bellamy

Le dicton du mois prochain : c'est devant le démon que l'on voit l'exorciste !

CASUS BELLI n°101 janvier 1997. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01.46.48.48.48. Fax : 01.46.48.49.88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 1er trimestre 1997. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction : Fabrice Colin. Coordination wargame : Frank Stora. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction : Tristan Lhomme. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Sadourr. Illustrateurs : Philippe Balmisse, Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Léo Beker, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Jean-Dominique Larvoix-Carlli, Christopher Longé, Gérard Mathieu, Nicolas Ryser, Alexis Santucci, Thierry Ségur. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0.800.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01.46.48.47.18. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : 01.46.48.48.26. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01.46.48.49.71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01.46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01.46.48.47.08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Vampire : L'Âge des Ténèbres est édité en français sous licence White Wolf par Hexagonal, GURPS est édité en français sous licence Steve Jackson Games par Asmodée Productions, Shadowrun est édité en français sous licence Fasa par Descartes Éditeur. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01.40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : 01.30.50.40.90 et SIEP, tél. : 01.60.69.56.16.